Qual será o futuro do
ENTRETENIMENTO ELETRÔNICO?
AÇÃO
GAMES
edição
especial
Número
100
EDITORA
AZUL
ISSN 1630/3451 EDIÇÃO 100 R$ 4.00
100
9 770104 163000
100 DICAS
IMPERDÍVEIS
os
truques
mais famosos de
todos os tempos
100 JOGOS
INESQUECÍVEIS
Tudo
sobre a história
dos videogames

Dupla
dinâmica
CHICLE DE BOLA COM RECHEIO LÍQUIDO
ADAMS*
Bubbaloo*
ARTIFICIAL DE MANGA E PÊSSEGO
ARTIFICIALMENTE
1 UNIDADE
Manga e pêssego
no mesmo Bubbaloo.
Bubbaloo

Uma edição nota 100

Ufa! Chegamos à centésima edição. Cem é sem dúvida um marco, um número grande, redondo e vistoso. Mas ele mostra apenas uma parte de nossas realizações. São 57 meses de existência da revista. Exatos 1.449 jogos mostrados. Mais de 4 mil páginas produzidas. Aproximadamente 6 milhões de exemplares vendidos, o que dá mais de 750 milhões de quilos de papel. É coisa pacas! Um acontecimento como este merece uma edição especial, mostrando tudo o que a revista Ação Games testemunhou ao longo de suas 100 edições: os melhores jogos, as dicas que marcaram época, os fatos que fizeram a história dos videogames e toda a evolução tecnológica. Fizemos, enfim, uma edição histórica pra ler e guardar. Ação Games número 100 marca também o início de uma nova fase para a revista, que a partir do próximo número passa a ter periodicidade mensal, entrando de cabeça naquilo que estiver em evidência. E mantendo seus leitores superinformados, como sempre. Porque, afinal de contas, é por vocês que estamos chegando à centésima edição.

FATOS QUE MARCARAM A

1889

Fusajiro Yamauchi funda a Nintendo Koppai, fabricante do hanafuda — espécie de baralho japonês. No alfabeto kanji, Nintendo significa "deixe o destino para o céu"

1907

A Nintendo começa a fabricar e exportar cartas de baralho ocidental

1954

O americano David Rosen funda a Sega no Japão para atuar no mercado de fliperamas. O nome Sega vem de SErvice GAmes

1959

A Nintendo passa a comercializar baralhos plastificados com os personagens Disney. Nesta década a empresa tentou diversificar suas atividades, lançando uma porção de arroz instantâneo. Foi um desastre

1962

Surge Spacewar, o primeiro jogo eletrônico para computadores. Foi criado pelo estudante da universidade americana MIT, Steve Russel

1965

A Sega começa a produzir suas próprias máquinas jukebox e caça-níqueis. Um ano mais tarde, conseguiu seu primeiro grande sucesso, o arcade Periscope

1969

A Nintendo cria uma divisão para projetos especiais, denominada Games

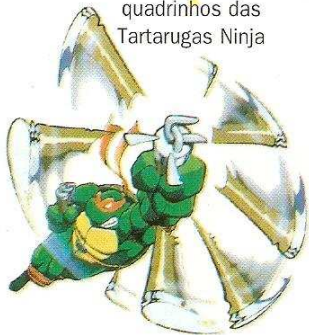
1983

Nintendo lança o Famicom (Nintendo 8 bits) no Japão

Sega começa a diversificar seus produtos, lançando um videogame chamado SG-100, o laser disc game Astron Belt e o arcade com visual 3D Sub Rock

1984

Sigeru Miyamoto começa a desenvolver a primeira aventura com Mario, o mocinho de DK

Surge a revista de história em quadrinhos das Tartarugas Ninja

Com o fim da era Atari, o mercado americano de videogames tem o pior desempenho da história: 100 milhões de dólares

1985

Lançado o NES nos Estados Unidos

Lançado Super Mario Bros no Japão

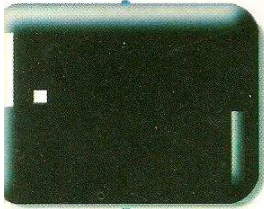
1986

A Sega se estabelece nos EUA e lança o Master System

Fundada a subisidiária da SNK nos Estados Unidos

HISTÓRIA DO VIDEOGAME

1972

Fundação da Atari e criação do game de arcade Pong

Começa a ser vendido nos EUA o Odyssey, da Magnavox, o primeiro videogame doméstico americano

1973

Lançamento do Atari nos EUA

1976

Chega a 20 o número de empresas fabricantes de videogames domésticos nos Estados Unidos. Atari é líder absoluta do mercado

1977

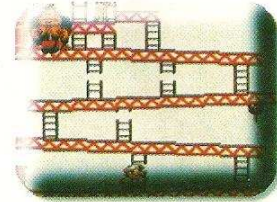
A Nintendo lança seu primeiro videogame — o Color TV Game 6 — espécie de Pong com seis modalidades de tênis

1978

Fundada no Japão a Shin Nihon Kikaru, empresa fabricante de arcades. Só oito anos mais tarde o nome seria simplificado para SNK

1981

A indústria do videogame fatura seu primeiro bilhão de dólares num único ano

Nintendo lança o arcade Donkey Kong, criado a partir da recuperação do programa-fonte do fracassado Radarscope

1982

Criada a Electronic Arts

1987

Surge o PC Engine da Nec no Japão

Sai a primeira versão de Tetris para PCs na Europa e EUA

The Legend of Zelda é o primeiro jogo a quebrar a barreira de 1 milhão de cartuchos vendidos

Fundação da Acclaim nos States. Escolhido ao acaso num dicionário, o nome significa aplauso

1988

Lançada no Japão a Rede de Comunicações do Famicom

The Legend of Zelda e Mike Tyson's Punch Out, para Nintendo 8 bits, quebram novo recorde nos EUA e vendem 2 milhões de cartuchos cada um

1989

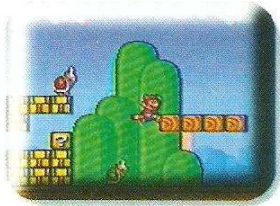
Lançado o Game Boy com o cartucho Tetris. No mesmo ano sai uma versão do game para Nitendo 8 bits

Sega lança o Mega Drive no Japão

O Master System chega ao Brasil pela Tec Toy

Lançado o Turbo Grafx 16, da NEC, nos Estados Unidos

1990

Lançado Super Mario 3 nos EUA. O cart torna-se recordista de memória para um sistema 8 bits: 3 Mega

O Mega Drive chega aos EUA com o nome de Genesis. No mesmo ano, é lançado no Brasil

1991

No Natal deste ano, a Nintendo lança o Super Famicom no Japão

Lançado no Japão o Neo Geo da SNK

Sai o primeiro cart das Tartarugas Ninja, para NES

A Nintendo ultrapassa a Toyota como empresa mais bem sucedida da economia japonesa

Fundação da 3DO Company nos Estados Unidos

A SNK estabelece-se no Brasil para distribuir arcades

A Commodore lança o CDTV, mistura de computador Amiga com videogame e CD-ROM

Lançado o Game Gear nos Estados Unidos e no Brasil

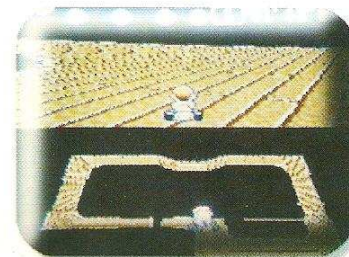
A Philips lança o CD-I, plataforma de entretenimento com CD-ROM

Sony anuncia oficialmente o início do desenvolvimento de um videogame com CD-ROM

Sai Battletoads, game inovador para Nintendo

A Sega lança Streets of Rage e impulsiona as vendas do Mega Drive

1992

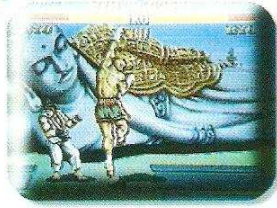
Nintendo lança dois cartuchos com o inovador chip Mode 7: Super Mario Kart e NCAA Basketball. O novo processador complementa as habilidades gráficas do Super NES, permitindo a rotação de cenários em 360 graus

Mercado americano de videogames ultrapassa a marca de 5 bilhões de dólares em faturamento

Sai a primeira aventura de Sonic para o Mega Drive

Lançado o Super NES nos EUA

Sega lança o Mega CD no Japão e o Sega CD nos Estados Unidos

O Brasil estrela seu primeiro videogame com Ayrton Senna Super Monaco GP 2

Capcom introduz nos States a primeira versão doméstica de Street Fighter, para Super NES

Gráficos poligonais chegam ao PC com o lançamento de Out of This World

Sai o arcade Mortal Kombat: americanos fazem filas para ver o sangue jorrar no game de luta mais violento lançado até então

1993

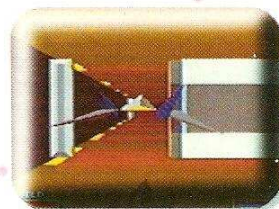
O Sega CD chega ao Brasil

SNK do Brasil lança o Neo Geo no País

A Commodore lança o Amiga CD 32

Atari coloca o Jaguar à venda no mercado americano

O 3DO chega aos Estados Unidos. É o primeiro sistema de 32 bits com CD-ROM

Sai StarFox, o primeiro cart para Super NES com o chip Super FX. Com ele, o Super NES torna-se o primeiro console de 16 bits capaz de gerar imagens tridimensionais

Nintendo anuncia sua parceria com a Silicon Graphics para o desenvolvimento de uma nova plataforma de videogame com 64 bits. O projeto foi demoninado, na época, de Project Reality

A representante da Nintendo no Brasil, Playtronic, inicia suas atividades lançando o Super NES

Estréia do filme Super Mario Bros, com Bob Hoskins

Lançado o arcade Virtua Fighter

SNK lança o Neo Geo CD no Japão

O 3DO é lançado no Japão

Sai Virtua Racing, o primeiro game para Mega Drive com o inovador chip SVP, capaz de gerar imagens poligonais

Sai no Japão o Super Game Boy, adaptador que compatibiliza os cartuchinhos do portátil ao Super NES

Nintendo e Silicon Graphics batizam seu console em desenvolvimento de Ultra 64 e anunciam o lançamento para 1995

Sega lança o 32 X para Mega Drive. Com o sistema, o console passa a ter capacidade de processamento de 32 bits

No finalzinho do ano sai Donkey Kong Country, para Super NES. O cart incorpora o superchip de tecnologia ACM, com incrível capacidade gráfica

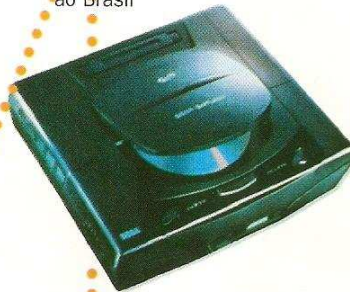
1994

1995

Nintendo lança o Virtual Boy

Nintendo e Rare lançam Killer Instinct na versão cartucho para SNES e arcade com tecnologia 64 bits

Tec Toy lança o Mega Net, sistema on-line para o Mega Drive

Saturno espalha-se pelo mundo, chegando aos Estados Unidos e ao Brasil

Neo Geo CD chega aos Estados Unidos e ao Brasil

Sega anuncia o lançamento de um console 32X, provisoriamente chamado de Netuno, para o primeiro trimestre de 1996

Anunciado o lançamento de um upgrade de 64 bits para o 3DO em 96

Estréia o filme Mortal Kombat, com Christopher Lambert no papel de Raiden

Nintendo e Silicon Graphics adiam para 96 o lançamento do Ultra. Numa feira promovida pela Nintendo em Tóquio, o público testa o protótipo do novo equipamento

Entra em funcionamento experimental o Sega Channel, sistema que integra os usuários americanos do Mega Drive, divulga informações e demos de jogos via cabo

Sega lança o Saturno no Japão

Sony volta ao mercado dos videogames com o Playstation, lançado no Japão

Lançado Doom, game de ação para PC, com perspectiva em primeira pessoa e muita violência

Estréia nos EUA o filme Street Fighter, com Jean-Claude Van Damme no papel de Guile

Previsto para abril o lançamento do videogame Ultra 64 no Japão. Um de seus primeiros jogos será a versão tridimensional de Super Mario World

Em maio realiza-se a E3, nos Estados Unidos. Nesta feira de entretenimento eletrônico o público americano deverá conhecer o Ultra 64, a ser lançado no final do ano nos Estados Unidos

Previsto para maio ou junho o lançamento da placa M2, que dará o poder de processamento de 64 bits ao 3DO

A ERA DO PON

Quem vê a sofisticação tecnológica de hoje mal imagina que videogame já foi um jogo de pingue-pongue com bola quadrada

Nolan Bushnell, fundador da Atari, foi um garoto criativo e brincalhão, que chegou a enganar toda a vizinhança com um OVNI de sua fabricação — uma lâmpada comum amarrada a uma pipa. Vivia inventando coisas. Depois de formado engenheiro eletrônico, associou-se a um amigo e, com um capital de 250 dólares, criou a Atari. A empresa estreou com Pong, arcade em que os jogadores rebatiam um ponto de luz movimentando tracinhos nas laterais da tela. Parece absurdo para a época de hoje, mas há 24 anos as pessoas formavam filas para brincar naquele game jurássico. Logo o Pong invadia também as casas dos jogadores através de um console doméstico. O novo brinquedo era uma febre, e atraiu a atenção de outros fabricantes.

Pong com três modalidades de jogo: um dos mais de vinte modelos lançados até 1976

Começaram a sair jogos ruins. E o sistema faliu

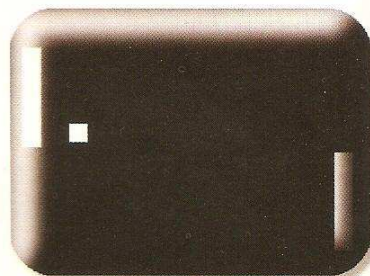
Em 1976, existiam nada menos do que vinte marcas de consoles no mercado americano. O interminável bate-e-rebate do Pong era pirateado descaradamente pela concorrência. Até a Nintendo criou um sistema do gênero, comercializado no Japão, com seis modalidades diferentes de tênis.

A briga era boa, e as fabricantes procuravam destacar-se com produtos de melhor tecnologia. Foi assim que surgiu, por obra de uma obscura Fairchild Camera, o primeiro sistema de videogame colorido e com cartuchos. A Atari não demorou muito a lançar uma plataforma com a nova tecnologia, graças à ajuda da Warner Communications, que bancou a grana para o projeto. O **Atari 2600** passou a vender feito pipoca.

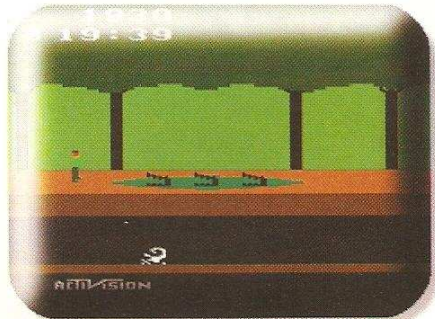
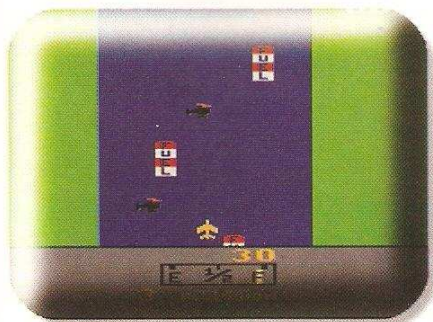
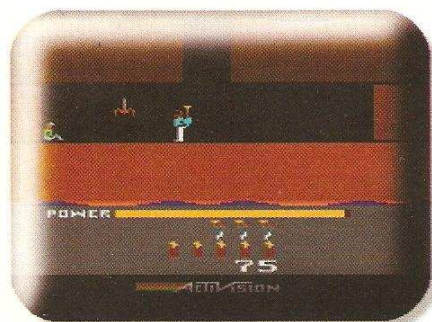
Nollan Bushnell ficou biliardário. Tinha dois jatinhos particulares, casas em diversos lugares do mundo, uma frota de carros chiques. Os negócios iam bem: a concorrência diminuíra a uma meia dúzia de empresas. Mas na ânsia por lucros cada vez maiores, os fabricantes começaram a fazer besteira. Começaram a lançar cartuchos demais, em quantidades que até encalhavam nas lojas. A qualidade dos jogos começava a cair. Os consumidores ficaram frustrados e passaram a abandonar seus consoles. Em 1984, a palavra videogame dava brotoejas nas pessoas. Ninguém queria mais saber daquilo. Restaram apenas os arcades.

O triste fim da era Atari

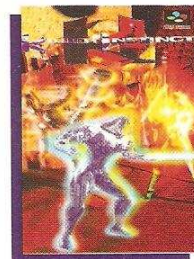
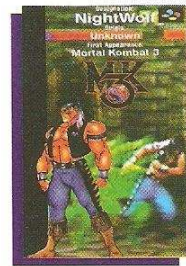
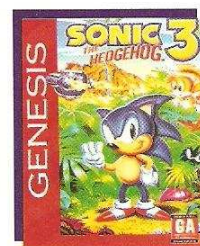
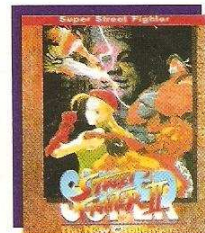
Se o crescimento do mercado americano de videogame foi quase instantâneo, mais ainda foi a queda. Ao final da era Atari, ficou uma sensação de que tudo tinha sido apenas fogo de palha.

Ano	Mercado
1980	464 - Milhões
1981	1 - Bilhão
1982	3 - Bilhões
1983	2 - Bilhões
1984	800 - Milhões
1985	100 - milhões

Rebater uma bolinha quadrada era a grande diversão do Pong

O Atari 2600 foi o console que transformou o mercado de games num negócio bilionário

E DO ATARI

Pitfall: emoção forte no Atari

River Raid: um clássico

Hero: muitas fases e grande desafio

VOCÊ SABIA QUE...

- **Atari** é o equivalente ao xeque do Go, uma espécie de xadrez japonês — só que muito mais complexo.
- Os arcades **Pong** eram montados a partir de televisores Motorola. Os técnicos da Atari aproveitavam o tubo e jogavam o resto. Só em 1974, foram produzidas 100 mil destas máquinas para o mercado americano. Mas isso era apenas um décimo do total, já que o game era muito pirateado.
- A primeira versão do arcade **Tank**, da Atari, dava um leve choque elétrico no jogador que tivesse seu tanque destruído pelo adversário. Felizmente, o departamento jurídico da empresa recusou a novidade.
- Quem diria: **Takara, Bandai** e **Sony** foram alguns dos inúmeros fabricantes de videogames na era Atari. Com a falência deste sistema — cujos jogos tiveram o preço reduzido de 40 para 4 dólares —, vários sumiram do mapa, e outros mudaram de ramo.
- O game **Pac-Man** é, com certeza, o grande marco da primeira geração dos videogames. Fez tanto sucesso nos anos 70 que ganhou até a capa da sisuda revista americana Time. Uma versão orquestrada de sua musiquinha esteve em primeiro lugar nas paradas de sucesso dos States. E pensar que a Namco pagou a ninharia de 3,5 mil dólares pelos direitos autorais do jogo, criado por um único engenheiro. O cara ficou tão desgostoso da vida que abandonou os videogames para sempre.

A NINTENDO ER

O videogame ressurge com uma nova geração de equipamentos e vira, definitivamente, uma febre

No começo dos anos 80, a indústria americana do videogame parecia ter sido devastada por uma bomba nuclear com a falência da era Atari. Mas do outro lado do globo as coisas iam muito bem para uma empresa chamada Nintendo. Fundada em 1889 para fabricar baralhos japoneses, acabou entrando no ramo dos briquedos eletrônicos e, em 1983, lançou um videogame no Japão: o Famicom. A ficha técnica do invento impunha respeito. Enquanto a memória RAM do Atari era de 256 bytes, a do Famicom chegava a 2 Megabytes. Os carts do console japonês continham 32 vezes mais instruções do que os do falido fabricante americano. O preço era muito convidativo: o equivalente a 100 dólares. E a Nintendo tinha o cuidado de pisar no mercado dos videogames com bons jogos. Para ela, isso era um ponto de honra.

NES, sinônimo de videogame de 8 bits: 35 milhões de unidades vendidas só nos EUA

A Sega bem que tentou. Mas não foi desta vez.

O **Famicom** foi um sucesso. A Nintendo mal dava conta de produzir tudo o que o consumidor era capaz de comprar. Pipocavam no Japão as empresas que queriam desenvolver jogos para o videogame: **Namco, Hudson, Taito, Konami, Bandai** e **Capcom,** foram as primeiras.

Havia na época 12 fabricantes de videogame no Japão. Quase todas saíram do negócio, incapazes de concorrer com a Nintendo. Só os computadores **MSX** resistiram por algum tempo. Em 1987, uma fabricante de arcades — a Sega — tentou peitar o sucesso da Nintendo com um console de 8 bits, com características muito semelhantes ao da rival. Era a entrada em cena do **Master System.** Apesar de vender relativamente bem — quase 2 milhões de consoles no Japão —, o Master encerrou sua carreira naquele país dois anos depois. A Sega levou o Master para a Europa e países latinos, onde o sistema sobreviveu por mais tempo, e então lançou o Mega. Mas isso já é outro capítulo da história.

O Master System foi o primeiro console 8 bits produzido pela Sega

GUE SEU IMPÉRIO

Nintendo gastou a sola do sapato para vender o NES

Instalada nos Estados Unidos em 1981, a Nintendo of America penou para lançar seu videogame. Foi preciso convencer os americanos de que o novo console era muito mais sofisticado que os da geração Atari. E que seus jogos também eram melhores. A Nintendo mostrou o console pela primeira vez durante a Consumer Electronics Show 84, cercado de acessórios e com pinta de equipamento de informática. O público torceu o nariz.

Na CES seguinte, o aparelho reapareceu completamente redesenhado, simplificado (sem aquela parafernália toda) e já batizado com o nome de **Nintendo Entertainment System.** A aceitação foi melhor. Para colocá-lo no mercado, a empresa desenvolveu um paciente trabalho com as lojas, batendo de porta em porta, até convencer que o NES seria um sucesso. E os EUA acabaram sendo o país em que mais se vendeu o videogame da Nintendo.

Jogos de sucesso arrastavam multidões para as lojas

Tumulto nas portas das lojas em dias de lançamento. Milhões de dólares faturados num só dia. No auge da geração 8 bits, a indústria do videogame especializou-se em quebrar recordes. No Japão, o maior fenômeno foi *Dragon Quest.* A cada nova aventura da série aumentava o número de gamemaníacos que pulavam da cama de madrugada e iam engrossar as filas nas portas das lojas. O primeiro Dragon Quest vendeu 1,4 milhão de cartuchos. O segundo, 2,3 milhões. O terceiro, 3,4. O quarto vendeu 1,3 milhão apenas na primeira hora de funcionamento das lojas.

Nos Estados Unidos, *The Legend of Zelda* foi o primeiro game a quebrar a barreira de um milhão de unidades vendidas, em 87. No ano seguinte, novo recorde: dois milhões, do mesmo Zelda e também de *Mike Tyson´s Punch Out.* Mas os grandes campeões foram os jogos da série Mario. *Super Mario 3* conseguiu a façanha de vender, só nos States, 7 milhões de cópias. O personagem passou a superar Mickey Mouse no ibope entre as crianças americanas.

Mario: o encanador ítalo-americano virou símbolo da Nintendo e se tornou o principal responsável pelo sucesso do NES

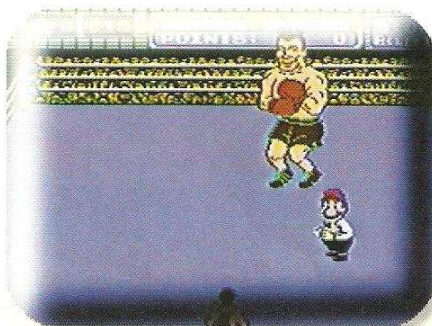
NES, uma fábrica de recordes

No final dos anos 80, auge da geração 8 bits, a indústria dos videogames causava tumultos nas lojas e quebrava recordes de vendas. Alguns de seus maiores fenômenos:

Mike Tyson e Zelda
2 milhões de cartuchos (EUA)

Dragon Quest 3
3,4 milhões de cartuchos (Japão)

Super Mario 3
7 milhões de cartuchos (EUA)

NES - 35 milhões de consoles (EUA)

Mike Tyson's Punch Out nocauteou logo no primeiro assalto: mais de 2 milhões de cópias comercializadas

Zelda: o primeiro game a vender mais de 1 milhão de cartuchos nos EUA

Portáteis: o videogame na palma da mão

A guerra dos 8 bits estendeu-se ao terreno dos sistemas portáteis, que cabiam na palma da mão. A Nintendo saiu na frente e lançou o seu em 1989: o Game Boy, do tamanho de um walkman, alimentado por duas pilhas pequenas e com telinha preto-e-branco. O aparelhinho pegou bem, principalmente entre os adultos, que ainda hoje representam quase metade de seus usuários. Um dos motivos que contribuiu para o portátil agradar os marmanjos foi *Tetris*, o game que vinha no pacote, um dos mais viciantes de todos os tempos.

Em 91, quando o Game Boy já ultrapassava a marca dos 8 milhões de unidades vendidas nos Estados Unidos, a Sega tenta novamente beliscar uma fatia do bolo com um portátil concorrente. O Game Gear surgia com a vantagem de ter uma tela colorida e maior que a do GB. Apesar do processador de 8 bits, o portátil possuia versões bastante caprichadas dos sucessos do Mega Drive. O preço do GG era maior que o do concorrente, mas isso não evitou uma grande popularização do videogame — até hoje, a Sega já vendeu 5 milhões de unidades.

Game Boy: o pequeno notável da Nintendo

O Game Gear surgiu colorido e com tela maior

Você sabia que...

- *Antes de entrar no negócio dos videogames, a Nintendo teve altos e baixos com seus brinquedos eletrônicos. Na verdade, seus produtos eram mais engenhocas do que outra coisa. Como o periscópio* ***Ultra Scope****, para espiar por cima de muros, ou a* ***Ultra Hand****, uma espécie de mão mecânica. Ainda mais mirabolante foi o* ***Love Tester****, um "medidor de amor" entre duas pessoas — na verdade, uma bugiganga que media apenas a corrente elétrica. Já com a* ***Bean Gun****, uma pistola de raio de luz, a empresa obteve bastante repercussão e chegou inclusive a montar centros de diversão onde o público praticava tiro ao alvo.*
- *O primeiro grande sucesso da Nintendo no Japão foi o* ***Game Watch****. Era um aparelhinho portátil, com o tamanho de uma calculadora, que funcionava como relógio e game. Depois a empresa descobriu o filão dos* ***arcades****, do qual Donkey Kong é seu maior sucesso.*
- ***Famicom*** *vem de Family Computer — computador familiar. O nome deixa bem claro o desejo da Nintendo japonesa de introduzir o aparelho nos lares como brinquedo, dando-lhe com o tempo cada vez mais utilidades.*
- *O videogame da Nintendo ganhou, em 1986, uma unidade de disco magnético. As vantagens do* ***Disk System****, lançado apenas no Japão, eram comportar uma capacidade de memória maior que a dos cartuchos e permitir regravações. Mas com o desenvolvimento da tecnologia dos cartuchos e pressões dos produtores de software, os discos foram abandonados.*
- *Em 1988, a Nintendo lançou um* ***cartucho-modem*** *para o Famicom e criou uma rede de comunicações para os usuários do console. Além de permitir que duas pessoas jogassem remotamente, a rede tinha usos sérios como compra de passagens aéreas e transações bancárias. Mas o sistema foi um fracasso: só atingiu 130 mil lares, o que para o Japão é quase nada.*
- *O primeiro nome do Nintendo 8 bits nos States foi AVS, de* ***Audio Video System****. Apresentado na CES 84 com diversos periféricos (pistola laser, teclado, controle remoto, drives para fitas cassete) nem parecia um videogame e passou batido pelo público.*

POWER MEDIA

HIGH TECH - SUPER SYSTEMS

TODOS OS SISTEMAS EM 2 PAGAMENTOS

BEM-VINDO AO FUTURO!

32 GENERATION

3DO SYSTEM

PANASONIC 3DO SYSTEM FZ 10 C/GEX
R$545,00

3DO FLIGHTSTICK FROM CH PRODUCTS
Controle para jogos de aviação. Ultra dinâmico nas respostas.
R$130,00

3DO GAMEGUN
Uma arma com tecnologia Arcade. Precisão total nos jogos de tiro.
R$115,00

JOGOS DISPONÍVEIS

Jogo	Preço	Jogo	Preço	Jogo	Preço	Jogo	Preço
3D ATLAS	R$90,00	DEATH KEEP	R$90,00	LAST BOUNTY HUNTER	R$90,00	SHOCK WAVE 2	R$90,00
ALONE IN THE DARK 2	R$85,00	DEFCON 5	R$90,00	MAD DOG 2	R$90,00	SLAM JAM	R$90,00
BALLZ	R$90,00	DEMOLITION MAN	R$85,00	MADDEN FOOTBALL	R$90,00	SPACE HULK	R$90,00
BATTLESCHESS	R$90,00	DOOM	R$90,00	NEED FOR SPEED	R$90,00	STARBLADE	R$90,00
BATTLESPORT	R$90,00	DRAGON LORE	R$90,00	PHOENIX 3	R$90,00	STARFIGHTER	R$90,00
BLADE FORCE	R$90,00	DRUG WARS	R$90,00	POED	R$90,00	SYNDICATE	R$90,00
BRAINDEAD	R$90,00	FIFA SOCCER	R$90,00	PRIMAL RAGE	R$90,00	TOTAL ECLIPSE	R$70,00
BUST A MOVIE	R$85,00	FLASHBACK	R$90,00	PSYCHIC DETECTIVE	R$90,00	TWISTED	R$85,00
CAPTAIN QUAZAR	R$90,00	FLYING NIGHTMARES	R$90,00	REBEL ASSAULT	R$90,00	WING COMMANDER 3	R$90,00
CORPSE KILLER	R$90,00	FOES OF ALL	R$90,00	RETURN FIRE	R$90,00	ZHADNOST	R$90,00
CRIME PATROL	R$90,00	GEX	R$90,00	RETURN FIRE 2	R$70,00		
D'DINNER	R$95,00	KILLING TIME	R$90,00	ROAD RASH	R$95,00		
DEADALUS ENCOUNTER	R$100,00	KINGDOM FAR REACHES	R$85,00	SHOCK WAVE	R$95,00		

SATURN SYSTEM

SEGA SATURN CORE SYSTEM SEM JOGO
R$615,00

ARCADE RACER
Volante para jogos de corrida. Super sensação de pilotagem.
R$160,00

VIRTUA STICK
Ideal para jogos de luta. Precisão total nos golpes e combos.
R$110,00

NOVO
MISSION STICK
Controle para jogos de aviação. Feito para destros e canhotos. Super performance.
R$160,00

JOGOS DISPONÍVEIS

Jogo	Preço	Jogo	Preço	Jogo	Preço	Jogo	Preço
ASTAL	R$90,00	FIFA SOCCER 96	R$90,00	MYSTARIA	R$95,00	SIMCITY 2000	R$90,00
BLACK FIRE	R$90,00	GALACTIC ATTACK	R$90,00	NBA JAM T.E.	R$85,00	SOLAR ECLIPSE	R$90,00
BUG	R$80,00	GEX	R$90,00	NHL HOCKEY	R$95,00	STREET FIGHTER MOVIE	R$90,00
CENTER RING BOXE	R$90,00	GHEN WAR	R$90,00	PANZER DRAGON	R$90,00	THUNDERSTRIKE 2	R$90,00
CLOCKWORTH KNIGHT	R$80,00	HI-OCTANE	R$90,00	QUARTERBACK ATTACK	R$90,00	VIRTUA COP WITH GUN	R$130,00
CORPSE KILLER	R$85,00	HIGH VELOCITY	R$90,00	RAYMAN	R$90,00	VIRTUA FIGHTER REMIX	R$95,00
CYBER SPEEDWAY	R$95,00	MANSION HIDDEN SOUL	R$80,00	ROBOTICA	R$85,00	VIRTUA FIGHTERS 2	R$90,00
DARK LEGEND	R$90,00	MORTAL KOMBAT 2	R$90,00	SEGA RALLY	R$90,00	WING ARMS	R$90,00
DAYTONA USA	R$90,00	MYST	R$90,00	SHINOBI LEGIONS	R$90,00		

PLAYSTATION SYSTEM

SONY PLAYSTATION SYSTEM COM RIDGE RACER
R$665,00

SONY PLAYSTATION CORE SYSTEM SEM JOGO
R$615,00

ASCII SPECIALIZED JOYSTICK
Ultra dinâmico nos jogos de luta. Perfeito no encaixe de golpes e combos.
R$110,00

MEMORY CARD
Salve suas passagens e avanços durante o jogo.
R$60,00

LINK CABLE
Para jogos de corrida. Você e seu adversário, juntos, ao mesmo tempo na tela.
R$55,00

JOGOS DISPONÍVEIS

Jogo	Preço	Jogo	Preço	Jogo	Preço	Jogo	Preço
AGILE WARRIOR	R$90,00	GEX	R$90,00	NHL FACE OFF	R$90,00	STREET FIGHTER LEGENDS	R$90,00
AIR COMBAT	R$90,00	GOAL STORM	R$85,00	NOVASTORM	R$90,00	TEKKEN	R$85,00
BASES LOADED 96	R$90,00	HI-OCTANE	R$90,00	OFF WORLD INTERCEPTOR	R$85,00	THUNDERSTRIKE 2	R$90,00
CRITICOM	R$90,00	JUPITER STRIKE	R$90,00	PGA 96	R$90,00	TOSHINDEN	R$90,00
CYBERSLED	R$85,00	KILEAK	R$80,00	POWER SERVE TENNIS	R$90,00	TOTAL ECLIPSE	R$85,00
CYBERSPEED	R$90,00	LEMMINGS	R$90,00	PRIMAL RAGE	R$90,00	TWISTED METAL	R$90,00
DEFCON	R$90,00	LOADED	R$90,00	RAYMAN	R$90,00	VIEW POINT	R$90,00
DESTRUCTION DERBY	R$90,00	MORTAL KOMBAT 3	R$95,00	REVOLUTION X	R$90,00	WARHAWK	R$90,00
DISCWORLD	R$90,00	NBA JAM T.E.	R$90,00	RIDGE RACER	R$80,00	WIPE OUT	R$90,00
DOOM	R$90,00	NBA IN THE ZONE	R$90,00	ROAD RASH	R$90,00	WRESTLEMANIA	R$90,00
ESPN GAMES	R$80,00	NFL GAME DAY	R$90,00	SHOCK WAVE	R$90,00	ZERO DIVIDE	R$90,00
FIFA SOCCER 96	R$90,00						

64 BITS GENERATION

ULTRA 64 SYSTEM

A máquina dos sonhos está chegando aqui na POWER. RESERVE JÁ O SEU!

Jogo		Jogo	
007 GOLDENEYE	BREVE	MORTAL KOMBAT ULTIMATE	BREVE
ALIEN TRILOGY	BREVE	NBA LIVE	BREVE
BLAST DOZER	BREVE	NHL HOCKEY	BREVE
BODY HARVEST	BREVE	PILOTWINGS 2	BREVE
BUGGY BODGYE	BREVE	RED BARON	BREVE
CREATOR	BREVE	ROBOTECH	BREVE
CRUISE N USA	BREVE	STARFOX "X"	BREVE
DOOM	BREVE	STARWARS	BREVE
FIFA SOCCER	BREVE	TOP GUN	BREVE
KILLE PETTY'S RACING	BREVE	TUROK	BREVE
KILLER INSTINCT	BREVE	ULTRA MARIO	BREVE
KIRBY BOWL	BREVE	WAVERACE	BREVE
MARIO KART	BREVE		

VIRTUAL

VIRTUAL BOY SYSTEM

O equipamento virtual e os jogos, já estão aqui na POWER. Ligue já!

VIRTUAL BOY COM MARIO
R$310,00

JOGOS DISPONÍVEIS

Jogo	Preço
GALACTIC PINBALL	R$80,00
GOLF	R$85,00
MARIO CLASH	R$80,00
MARIO LAND	R$85,00
PANIC BOMBER	R$80,00
RED ALARM	R$80,00
TELEROBOXER	R$80,00
VERTICAL FORCE	R$80,00
VIRTUAL BASEBALL	R$80,00
WATERWORLD	R$90,00

POWER ON - LINE

0800-123511

LIGAÇÃO GRATUITA

PAGUE COM SEU CARTÃO DE CRÉDITO INTERNACIONAL OU ATRAVÉS DE DEPÓSITO BANCÁRIO

• Jogos compatíveis com consoles originais fabricados nos EUA • Consoles 3DO, Playstation e Saturn fornecidos no sistema NTSC • Importação direta de produtos com qualidade e sucesso comprovado nos EUA, via courier porta a porta, em nome do cliente (pessoa física ou jurídica) com frete e impostos já inclusos na cidade de São Paulo • Caso houver alteração nas alíquotas, será cobrado a parte • Preços válidos enquanto durarem os estoques • Pagamento em 2 vezes somente no cartão de crédito internacional • Preços corrigidos conforme variação do dólar comercial (base US$ 1,00 — R$ 0,97) • Entrega em até 30 dias úteis • Não nos responsabilizamos por atrasos devido a paralisações nos serviços aeroportuários ou alfandegários • Produtos garantidos por 90 dias • Horário de telemarketing 2ª a 6ª feira das 9h às 18h • Representante no Brasil: POWER MEDIA Com. Imp. Exp. Repr. Ltda. • Exportador: ALFRED WAMIZE INC. FLORIDA USA

A SEGA MOST

Com o Mega Drive, a Sega chama a Nintendo para a briga e decreta o fim da geração 8 bits

*Ao concluir que não superaria a Nintendo no mercado dos videogames de 8 bits, a Sega deu um passo ousado: decidiu produzir um de 16 bits. Assim, em 1989, lançou o **Mega Drive** no Japão. Um console realmente inovador, com capacidade gráfica e sonora compatível com os arcades da época, paleta de 512 cores e cenários com vários planos de imagem — o que tirava o aspecto "chapado" que os games tinham até então. Seu processador, o Motorola 68000, era o mesmo utilizado pelo Macintosh. Fundada pelo americano David Rosen em 1954, no Japão, a Sega começou sua história distribuindo máquinas jukebox (aquelas que funcionam com moedas e tocam música) e caça-níqueis. Em 1965, lançou o primeiro arcade de fabricação própria: o Periscope, que fez muito sucesso. Especializou-se no negócio dos arcades, sempre desenvolvendo tecnologia própria. Em 87, tentou entrar na onda do videogame com o Master System, mas não obteve o resultado esperado. O Mega Drive foi sua grande tacada. Ávidos consumidores de tecnologia de ponta, os japoneses aderiram sem piscar. Já nos Estados Unidos, a Sega levou um pouco mais de tempo para emplacar seu console, rebatizado **Genesis**, investindo em jogos de esporte e aventuras com personagens Disney.*

Com o Mega Drive, a Sega lança o primeiro console de 16 bits da história e desafia a liderança da Nintendo

A Nintendo também entra na parada. E começa uma guerra

SNES, a resposta da Nintendo para o Mega da Sega: processador poderoso e muito mais cores

Do alto do mercado dos videogames, a Nintendo parecia inabalável. Ficou na encolha quando a Sega lançou um sistema de 16 bits para superar o Nintendo 8 bits. Mas era só aparência, porque àquela altura do campeonato também ela desenvolvia algo semelhante em seus laboratórios. Quando percebeu que o Mega Drive ganhava rapidamente terreno, apressou seus engenheiros para lançar logo o **Super Famicom.** O aparelho chegou ao mercado no finalzinho do ano de 1990, no Japão, e em meados de 91 nos EUA com o nome de **Super Nintendo Entertainment System (SNES).**

Aí começou uma acirrada guerra entre Sega e Nintendo na disputa pelo mercado 16 bits. O Mega Drive, lançado primeiro, tinha mais jogos. Mas o Super NES, usando processadores mais modernos, era mais poderoso. As fabricantes passaram a disputar o bom software a tapa.

Quem não se lembra da fissura que a versão doméstica de Street Fighter 2 causou nos Estados Unidos? Quem conseguiu primeiro este lançamento da Capcom foi a Nintendo. Afinal, as duas eram antigas parceiras. Mas a Sega acabou conseguindo uma versão para o Mega, embora meses mais tarde. A Konami, outra antiga aliada da Nintendo, também acabou fechando com a Sega um acordo para lançar Tartarugas Ninja e outros de seus sucessos para o Mega. São apenas dois exemplos entre tantos outros.

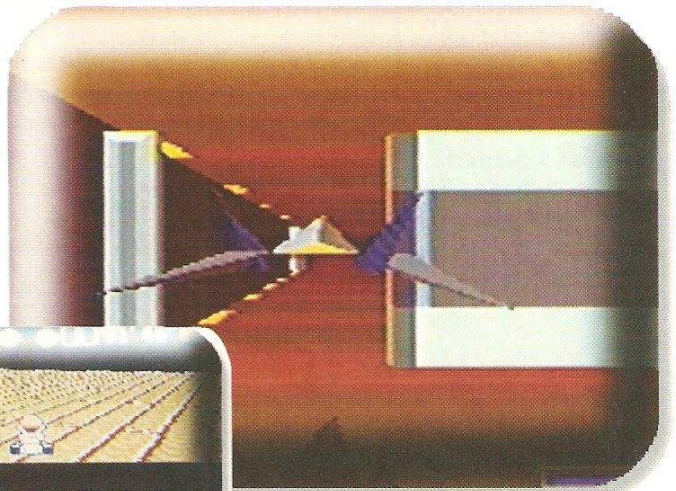
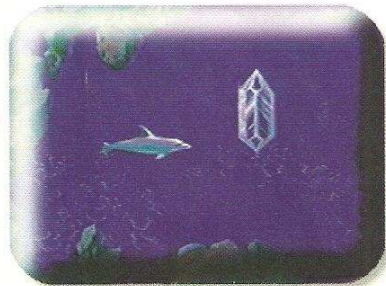
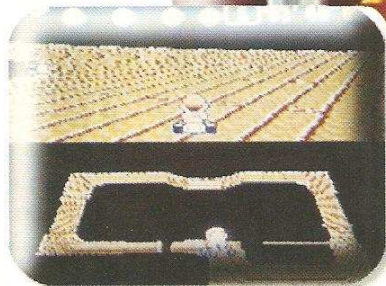
Super Mario World: o primeiro game de SNES a vender milhões de cartuchos

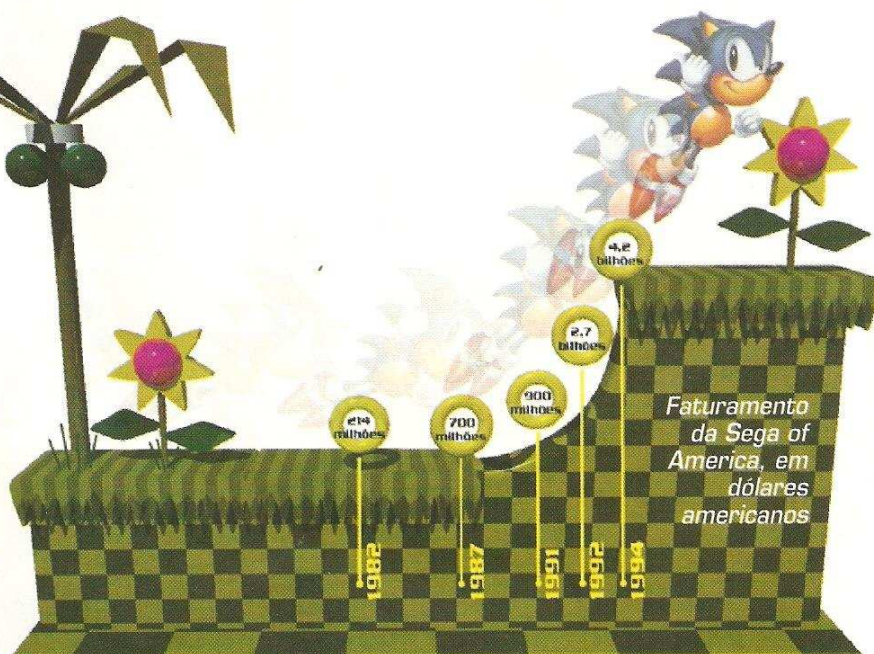
A SUAS GARRAS

Produzir jogos cada vez melhores, a principal arma da Sega

As próprias fabricantes também trataram de produzir games chocantes. É desta fase dourada o nascimento de Sonic, o primeiro grande personagem da Sega. Lançado até hoje em cinco versões, o cart com este personagem rende gordas vendas à sua criadora. A Nintendo também deu um bocado de trabalho ao seu garoto propaganda, Mario, fazendo-o enfrentar novos desafios *(Super Mario World)*, pilotar carros *(Mario Kart)*, pintar e desenhar *(Mario Paint)* ou reviver antigas histórias *(Super Mario All Stars)*.

Outra importante estratégia de batalha foi a tecnologia, utilizada pelas duas fabricantes para aperfeiçoar os cartuchos de seus jogos. A Nintendo atacou primeiro com o chip **Mode 7,** utilizado em *Mario Kart,* que aperfeiçoou a capacidade de rotação de cenários a 360 graus e introduziu a perspectiva de primeira pessoa. Depois lançou o chip **FX,** capaz de gerar os gráficos poligonais de *StarFox*. Mais recentemente, a tecnologia **ACM** (Advanced Computer Modeling) permitiu que *Donkey Kong Country* e *Killer Instinct* tivessem personagens com textura e movimentos dignos de poderosas estações gráficas.

A Sega também criou sua solução para gráficos poligonais com o **SVP** (Sega Virtua Processor), o chip de *Virtua Racing*. Outra inovação foi o processador **DPA** (Dynamic Playing Adjustment), que estreou em *Ecco, the Dolphin*. Mas quem ganhou mesmo com toda esta briga foram os gamemaníacos, que tiveram jogos cada vez melhores, divertidos e sofisiticados.

O chip FX estreou com Star Fox, levando gráficos poligonais ao SNES. Em Mario Kart a inovação foi o Mode 7

A grande inovação de Ecco, The Dolphin foi trazer o DAP, para ajustar a dificuldade do game de acordo com a destreza do jogador

Após amargar uma década com a liderança absoluta da Nintendo, a Sega abalou as estruturas do mercado americano de games com o lançamento do Mega Drive, em 91. Sonic tem motivos de sobra para festejar: 4,2 bilhões de dólares é dinheiro para porco-espinho nenhum botar defeito

Videogame dá os primeiros passos rumo à multimídia

Em 1989, quando os usuários de microcomputadores sequer sonhavam ter um drive de CD-ROM, um videogame japonês já oferecia jogos em CD: o PC Engine, da NEC. A grande vantagem dos games no novo formato eram as apresentações de desenho animado, narradas por vozes cristalinas. A trilha sonora, então, nem se fala: música de verdade, estéreo e hi-fi. Graficamente não se podia dizer que os jogos fossem mais sofisticados, mas tinham muito maior duração, o que tornava o sistema perfeito para RPGs. Embora pouco difundido no resto do mundo, o PC Engine foi tremendamente popular no Japão até a chegada da geração 32 bits.

Em 1992, no calor da guerra contra a Nintendo, a Sega deu novas possibilidades ao Mega Drive com o lançamento do Sega CD. O acessório permitiu algo até então inédito para o videogame doméstico: rodar filmes interativos, ou seja, games com imagens digitalizadas de atores reais, em cenários reais, que interagem com os jogadores. Mad Dog McCree e Night Trap, os primeiros títulos do gênero, foram uma sensação. A Nintendo ensaia até hoje o lançamento de um acessório com essas características. Chegou a anunciar um para o Super NES, mas voltou atrás.

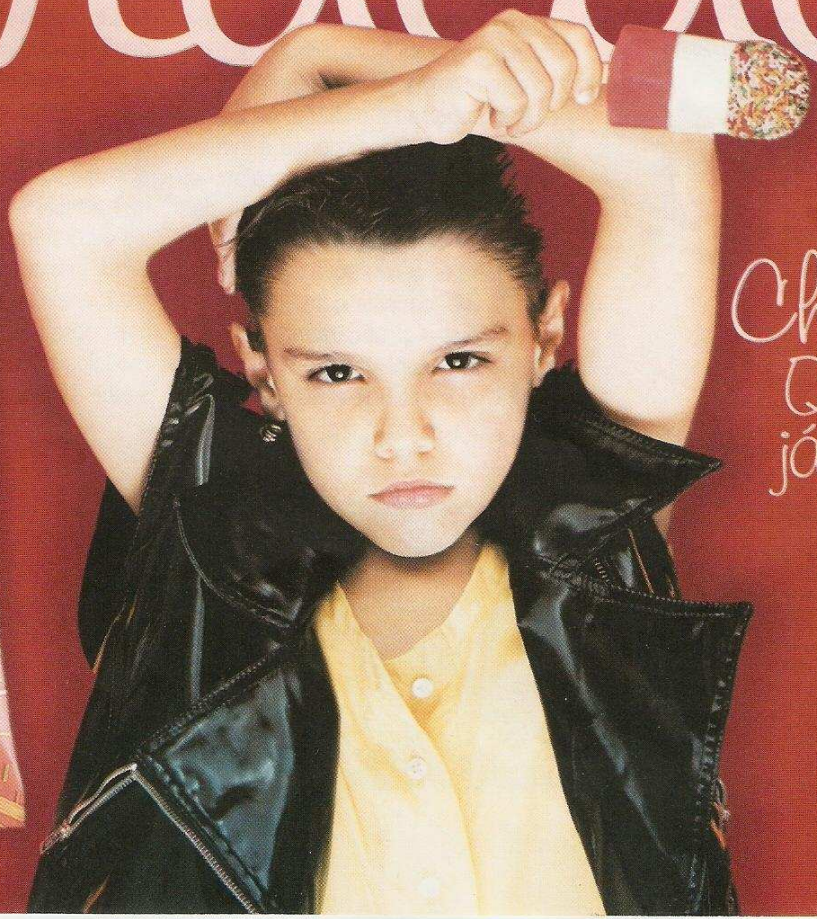
Com o Sega CD, os jogos em disquinho chegaram aos 16 bits (a foto mostra a versão japonesa, o Mega CD)

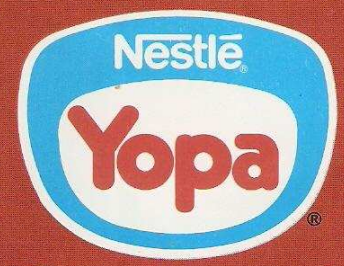
A NEC lançou o primeiro console a rodar games em CD (na foto, a versão americana: o Turbografx 16)

Mais rápido que um raio, o porco-espinho Sonic estrelou vários games e se tornou o mascote da Sega

Você sabia que...

- *O nome **Sega** não tem nenhum significado poético, nem origem japonesa. Na realidade ele é abreviação de SErvice GAmes.*
- *Três inventos da Sega que só foram lançados no Japão e ninguém sabe no que deu: **Astron Belt**, seu primeiro disc game; **Sub Rock**, primeiro game 3D; e **SG-100**, seu primeiro console doméstico.*
- *Apesar do nome **PC Engine** (motor de PC) e de toda propaganda para o aparelho, o videogame da NEC lançado em 1987 no Japão não era de 16 bits. Na verdade, seu processador central não passava de um 8 bits melhorado. A propaganda enganosa queimou o filme da fabricante com as softwarehouses: muitas não quiseram desenvolver games para o console.*
- *Ao lançar o **Genesis** nos Estados Unidos, a Sega cutucou a onça (Nintendo) com a vara curta. Seu slogan não era nada sutil: "O Genesis faz o que o NES não faz".*
- *O lançamento do **Super NES** no Japão foi tão antecipado e esperado que, no dia marcado para transportar o primeiro lote fabricado às lojas, montou-se uma operação de guerra. A Nintendo temia que a Yakusa, máfia japonesa, seqüestrasse os caminhões que levariam as máquinas. O carregamento foi feito na madrugada de 20 de novembro de 1990.*
- *Desde 1991 a Sega faz pesquisa e desenvolvimento em multimídia. Neste ano, com investimentos de 10 milhões de dolares, ela criou o **Sega Studios**, onde são estudadas novas tecnologias de áudio, vídeo, animação e novas formas de entretenimento.*

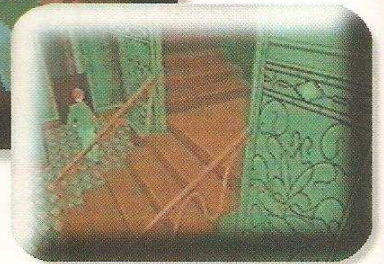
Ninguém põe a mão no meu Trululu.

Chegou Trululu.

Quem experimentou, já sabe que é bom.

Prazer irresistível

VIDEOGAMES EN

Com CD-ROM e processadores RISC, os videogames atuais brigam com os micros. E disputam um espaço num mercado altamente competitivo

Os videogames sempre acompanharam os progressos da informática, utilizando — ainda que com um pequeno atraso —, os mesmos processadores dos micros. Hoje, os jogos para uma plataforma de 32 bits com CD-ROM são praticamente iguais aos produzidos para os computadores 486. A coisa chegou a um ponto em que micros e videogames chegam a competir. Mesmo entre os videogames, a concorrência é acirrada, com a participação de uma dezena de fabricantes.

Alone in the Dark 2: pouca diferença entre a versão para PC...

...e 3DO

A Commodore lançou o Amiga CD 32 para ganhar terreno no mercado dos videogames domésticos

Em 91, as primeiras máquinas. Caríssimas

O destino dos videogames começou a mudar no ano de 1991, quando surgiram as duas primeiras plataformas domésticas multimídia com CD. A pioneira foi o **CDTV**, da Commodore, que impressionou a indústria eletrônica mas não decolou — talvez por causa do alto preço de 800 dólares. Mais tarde a Commodore faria nova tentativa com o **Amiga CD 32**, console com processador 32 bits— praticamente um micro Amiga acoplável à TV.

Melhor sorte teve o **CD-I**, da Philips, lançado em outubro. Graças ao poder de sua marca e ao bom-senso de diminuir o preço — que no lançamento era de mil dólares —, a Philips conseguiu popularizar razoavelmente o CD-I na Europa e nos Estados Unidos, onde existem 2 milhões de aparelhos. Seu catálogo de títulos é bem amplo, oferecendo jogos, livros interativos para crianças, filmes, enciclopédias eletrônicas e outras obras de interesse geral. Os modelos mais novos já têm processador 32 bits.

A Philips apostou no CD-I como fonte de diversão para toda a família

RENTAM OS MICROS

Em 93, plataformas ganham cara de videogame

Fruto da união de cinco grandes empresas — AT&T, Time Warner, Electronic Arts, MCA e Panasonic —, a 3DO Company foi formada em 91 com o objetivo de criar um padrão que pudesse ser adotado por qualquer fabricante. Em 93 veio ao mundo o primeiro aparelho padrão **3DO**, da marca Panasonic, com CD-ROM, chip RISC de 32 bits e um poder de processamento jamais visto. De lá para cá o preço baixou de 700 para 400 dólares e surgiram modelos das marcas Sanyo, Goldstar, AT&T e Samsung.

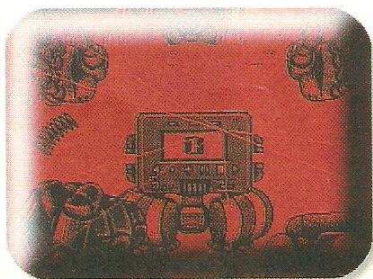
Quem também surgiu em 93 foi o **Jaguar**, da ressuscitada Atari. O marketing da empresa promove-o como o primeiro videogame de arquitetura 64 bits. Mas a julgar pela qualidade dos jogos e recursos demonstrados pelo aparelho, o número 64 mais parece o resultado de uma soma marota da capacidade de seus processadores.

A Atari voltou à cena com o Jaguar, o "64 bits" que não decolou

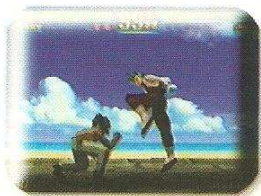
O 3DO surgiu em 93 prometendo dominar o mercado, mas o console não emplacou de verdade

Crash'n Burn: velocidade e sacanagem no primeiro game de 3DO

A Nintendo tentou inovar. Mas não se deu bem

A Nintendo vai lançar um videogame de 32 bits. Não vai mais. Vai novamente, mas não será igual aos outros. Esse é o resumo do confuso processo de nascimento do Virtual Boy **— afinal, o videogame de 32 bits da Nintendo, lançado em meados do ano passado. Para diferenciar-se da concorrência, a empresa acabou optando por um aparelho de Realidade Virtual portátil e com tela própria. Mas nem o baixo custo e o apelo da RV foram suficientes para convencer o consumidor. O Virtual Boy acabou virando o grande mico da Nintendo. As imagens em tons de vermelho e preto cansam a vista. Para jogar é preciso abandonar o conforto do sofá e debruçar-se sobre uma mesa, postura completamente estranha para o gamemaníaco. E os jogos lançados até agora não empolgaram. Afinal, talvez tivesse sido melhor para a Nintendo não tentar algo tão... diferente.**

TeleroBoxer: exemplo de game pouco emocionante para Virtual Boy

Virtual Boy: duas cores e jogos fracos no fracasso mais retumbante da Nintendo

Sony e Sega: a batalha pela liderança

Virtua Fighter no Saturno: tão bom quanto o arcade

Foi só no final de 94 que surgiram as duas grandes forças do ciclo dos 32 bits. Primeiro foi a Sega, lançando logo de cara dois produtos com processadores RISC de 32 bits: o **32X**, acoplável ao Mega Drive, e o **Saturno**. O nome de planeta trouxe a fama de astro para a nova plataforma da Sega, que impressionou os japoneses com gráficos tridimensionais mirabolantes e altamente movimentados. Seus primeiros jogos, como *Virtua Fighter* e *Virtua Racing*, levaram o estado da arte em arcades para a casa dos jogadores.

Meses depois foi a vez da Sony assombrar com o seu **PlayStation**. A plataforma da Sony tem processadores do mesmo nível do Saturno, mas sua arquitetura acabou revelando-se mais eficiente. Os japoneses demonstraram maior preferência pelo Playstation. A situação parece se repetir nos Estados Unidos, onde a Sony, aliás, deu um golpe de mestre: conseguiu uma versão de Mortal Kombat 3 para seu console antes da Sega. Mas talvez nem haja muito tempo para uma se preocupar com a outra: a geração de máquinas de 64 bits vem chegando a galope. E é preciso decidir qual será o próximo passo.

O Saturno foi a aposta da Sega para conquistar o mercado de 32 bits

Você sabia que...

- Em 1988, Sony e Nintendo firmaram uma parceria para desenvolver um videogame juntas. Disso nasceu o projeto do **PlayStation,** plataforma com entrada para CD e cartuchos, apresentada na CES de junho de 91. Mas ainda durante a CES a Nintendo surpreendentemente anunciou uma aliança com a Philips, deixando a Sony com cara de tacho. Com a manobra, a Nintendo acabou melando o acordo com a Sony e espantando o receio de perder o controle do mercado de games.

- Pelo acordo fechado com a Nintendo em 91, a Philips propunha-se a desenvolver drives de **CD-ROM para o NES** e o **Super NES.** Em contrapartida, seu CD-I seria compatível com os jogos em CD da Nintendo. Como se vê, esta parceria também não foi para a frente. Mas pelo menos rendeu uma versão de The Legend of Zelda para o CD-I da Philips.

- Em 92, **Nintendo e Sony** fizeram as pazes e reataram a aliança do projeto CD-ROM. Mas desta vez cada uma desenvolveria um produto com sua marca e ambos seriam compatíveis. A Nintendo anunciou o lançamento de um CD-ROM para o Super NES em 93, mas novamente seus planos não se concretizaram.
Até hoje, não se sabe se ao certo se o novo formato está nos planos da empresa.

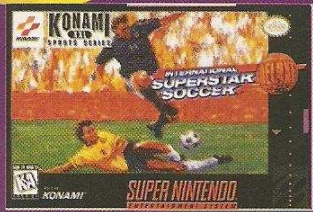
SATURNO X PLAYSTATION

O gráfico mostra a venda dos consoles de 32 bits, Saturno e PlayStation, nos Estados Unidos, no ano de 1995. Enquanto a Sega levou cinco meses para vender 120 mil unidades do Saturno, a Sony conseguiu atingir o mesmo número de consoles vendidos em apenas um mês.

Fruto de um golpe de mestre da Sony, MK 3 arrasa em versão perfeita para PlayStation

Com o 32X, o Mega Drive ganhou um moderno processador de 32 bits

A temida e poderosa Sony avisa que não está para brincadeira e solta o PlayStation

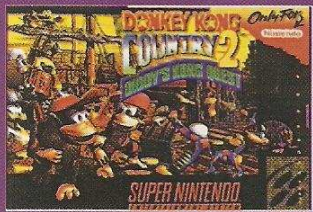
Você vai querer passar o seu verão assistindo Sessão da Tarde?

INTERNATIONAL SUPER-STAR SOCCER DELUXE

O melhor cart de futebol já lançado para o Super NES, com 36 seleções mundiais.

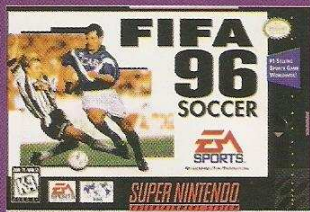
SÓ R$ 99,90

MORTAL KOMBAT 3

O jogo de luta mais esperado do ano, com todos os códigos e golpes do arcade. São 14 lutadores, sete deles totalmente novos.

SÓ R$ 109,90

DONKEY KONG COUNTRY 2

Segunda parte do game mais vendido de todos os tempos, com 100 níveis e gráficos deslumbrantes.

SÓ R$ 109,90

FIFA SOCCER 96

Versão 96 do clássico do futebol. 237 times, 12 ligas internacionais. Para SN e MD.

SÓ R$ 99,90

SONY PLAYSTATION

O console mais vendido em todo o mundo, com um preço imbatível.

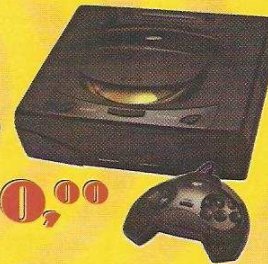
2x R$ 320,00

JOGOS DISPONÍVEIS: R$ 94,90 cada

Tekken, Fifa Soccer 96 (R$ 99,90), Toshinden (R$ 99,90), Ridge Racer (R$ 84,90), Mortal Kombat 3 (R$ 99,90), St. Fighter The Movie, Destruction Derby, Wipeout,Goal Storm 3D Soccer, ESPN Extreme Games (R$ 84,90), Doom, Twisted Metal, Warhawk, Jumping Flash, Loaded e muitos outros.

SATURN

O 32 bits com maior capacidade de processamento do mercado.

2x R$ 330,00

JOGOS DISPONÍVEIS:

Sega Rally (R$ 99,90), St. Fighter The Movie, Bug! (R$ 84,90), Worldwide Soccer (R$ 84,90), FIFA Soccer 96, Virtua Cop with Gun (R$ 114,90), VR Virtua Racing (R$ 99,90), Virtua Fighter 2, Toshinden, Daytona USA (R$ 99,90), Mortal Kombat II, Myst, NBA Jam TE e muitos outros.

R$ 94,90 cada

PANASONIC 3DO

Incluindo grátis o jogo mais vendido para 3DO: GEX.

2x R$ 285,00

JOGOS DISPONÍVEIS:

The Need For Speed, Road Rash, Alone in the Dark 2, FIFA International Soccer, Slam & Jam, Super Street Fighters 2 Turbo, Daedalus Encounter, Capitan Quazar, D, Primal Rage, Wolfenstein 3D, Ballz, Killing Time, Shockwawe 2.

R$ 99,90 cada

TEMOS ACESSÓRIOS PARA CONSOLES 32 BITS

Na Direct Shopping você acha os últimos lançamentos em games, direto dos EUA.

promoções SNES

SÓ R$ 69,90

- Donkey Kong Land (G.Boy)
- Double Dragon 5
- Esquadrão Marte
- Fatal Fury 2
- Legend of Zelda
- Mega Man X
- Mickey Mania
- Super Mario All Stars
- Super Soccer
- Tiny Toon Adventures
- Turn and Burn
- X-Men Apocalypse

últimas novidades

SÓ R$ 104,90

- Boogerman (SN)
- Breath Of Fire 2 (SN)
- Chrono Trigger (SN)
- Final Fantasy 3 (SN)
- Garfield (MD)
- Gargoyles (MD)
- NBA Live 96 (SN/MD)
- Ninja Gaiden Trilogy (SN)
- Spawn (SN/MD)
- The Mask (SN)
- Toy Story - Disney (SN/MD)
- WWF Luta Livre (SN/MD)

top 10 16 bits

SÓ R$ 104,90

1) Yoshi's Island (SN)
2) Killer Instinct (SN)
3) Mega Man X3 (SN)
4) Final Fight 3 (SN)
5) Secret of Evermore (SN)
6) Game Boy Transparente (GB)
7) Earthworm Jim (SN/MD)
8) Doom (SN)
9) Scooby Doo Mystery (SN/MD)
10) Power Rangers Fighters (SN)

(SN) = Super NES • (MD) = Genesis • (GB) = Game Boy

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE GRÁTIS 0800 130 500 E RECEBA EM SUA CASA

A PRÓXIMA

Em abril, com o lançamento do Ultra 64 da Nintendo, os videogames entram num novo ciclo tecnológico

No primeiro semestre de 1993, quando os sistemas de 32 bits apenas despontavam no horizonte, a Nintendo fazia um anúncio desconcertante: dali a dois anos, iria lançar uma plataforma de 64 bits. 64 bits! É a mesma capacidade dos micros com processador Pentium, que só seriam lançados no mercado mais de um ano depois. Do que seria capaz um videogame de 64 bits? Não dava nem pra imaginar. Depois foi a vez de a 3DO Company proclamar um upgrade (atualização) para o seu sistema, na forma de uma placa chamada M2. E da Apple entrar na parada através da Bandai, com uma plataforma multimídia compatível com computadores da linha Macintosh. Mas Sega e Sony não estão fora da briga, escondendo cartas na manga que terão o efeito de uma bomba. O novo ciclo dos videogames já começou, e começou quente.

Com baixo preço e alta performance, o Ultra 64, da Nintendo, promete chacoalhar o mercado

Super Mario 64, primeiro game para o Ultra, tem cenários tridimensionais e imagens que podem ser vistas pelo ângulo que o jogador escolher

A opção pelos cartuchos garante jogos cada vez mais rápidos e melhores. Mas o consumidor pagará caro por isso: 100 dólares, em média

A Nintendo desafiou seus concorrentes

Para desenvolver o **Ultra 64**, a Nintendo associou-se à Silicon Graphics, fabricante de poderosas estações de computação gráfica. Mas não foi apenas a configuração do processador central que causou polvorosa no mercado: a notícia de que o software seria em cartucho também surpreendeu. Desde que anunciou sua nova plataforma, a Nintendo vem sustentando que jogos em CD-ROM são lentos e que o melhor formato para um game — até provem o contrário — é o cartucho.

Enquanto os sistemas que usam CD levam um certo tempo para acessar as informações contidas no disco e processá-las, num cartucho o acesso é quase instantâneo. É verdade que os carts têm menor capacidade de memória, mas sua performance, recursos e outras inovações tecnológicas podem ser incorporadas aos jogos por meio de processadores (como o chip FX, de *StarFox*, que deu ao Super NES a capacidade de rodar jogos com imagens poligonais). Ao sustentar esta posição, a Nintendo bateu de frente com 3DO, Sega e Sony, que preferiram o CD-ROM.

O lançamento do Ultra 64 até parece novela mexicana. Depois de ser anunciado e adiado duas vezes, o lançamento do console deve ocorrer em 21 de abril no Japão e meses depois nos EUA. O surpreendente preço de 250 dólares, prometido desde o início, será cumprido. Apresentado numa feira da Nintendo em Tóquio, no final do ano passado, o Ultra deixou ótima impressão — apesar de o único game em demonstração, *Super Mario 64*, ter sido mostrado apenas 50% completo.

O joystick do U64 tem três tipos de controle, entrada para memory card e sete cores diferentes

GERAÇÃO

3DO e Apple também estão na parada

Primeiro sistema de 32 bits a ser lançado, o 3DO ficou defasado em relação aos concorrentes que surgiram depois. Mas seus fabricantes há tempos já definiram qual seria o próximo passo: desenvolver um upgrade para 64 bits. Assim pintou a placa **M2 Accelerator**, projetada para ser acoplada aos consoles atuais, aumentando sua capacidade de processamento. Outra possibilidade da 3DO Company é lançar um console já com a nova arquitetura e, de quebra, um CD-ROM de velocidade maior — o que aumentaria ainda mais a performance do aparelho. Mas a estratégia da empresa e o preço desta novidade só serão conhecidos a partir de abril, época programada para o lançamento da M2.

O outro participante da guerra dos 64 bits tem uma longa história no mercado de informática e muita grana para investir. Trata-se da pioneira Apple, através de uma máquina projetada pela empresa japonesa Bandai, conhecida fabricante de jogos como *Dragon Ball Z* e *Mighty Morphin' Power Rangers*. O **Pippin** foi mostrado na feira Mac World, em São Francisco (EUA), em janeiro deste ano. Mais de 70 mil visitantes puderam conferir seu modelo-protótipo em primeira mão. O Pippin é uma plataforma multimídia com chip Power PC de 64 bits que vem com drive CD-ROM de quádrupla velocidade e fax/modem interno para permitir acesso à Internet e outros seriços on-line. Tem a mesma estrutura de um computador Macintosh, só que sem disco rígido.

Apesar das funções de computador, seu design é mais parecido com o de um console de videogame doméstico. Um detalhe chama a atenção: além dos botões convencionais, o joystick do Pippin tem um pequeno trackball, muito parecido com o mouse usado nos computadores portáteis. Para completar, o Pippin pode ser ligado tanto a aparelhos de TV como a monitores SVGA. O preço para quem quiser levar essa audaciosa máquina para casa é convidativo: 500 dólares, nos EUA, é claro. Seu lançamento está previsto para o final do primeiro semestre.

O 3DO ganhará um upgrade para 64 bits com a placa M2 Accelerator — por enquanto, uma caixinha de surpresas

Sega e Sony não estão dormindo

As novas máquinas de 64 bits têm peso suficiente para passar feito um rolo compressor sobre o PlayStation e o Saturno. Mas é claro que seus fabricantes guardam cartas na manga para virar o jogo. Se os rumores que rolam hoje nos States se confirmarem, a cartada da Sega terá um efeito bombástico. Segundo o colunista da revista americana Billboard, Chris McGowan, a fabricante do Saturno teria iniciado as negociações para englobar a 3DO Company. Seria um excelente negócio para as duas partes: a Sega adquiriria o projeto M2 prontinho e a 3DO Company teria uma estrutura poderosa e com larga experiência em software para promover seu produto.

A Sony, por sua vez, está engajada num projeto que promete revolucionar o entretenimento eletrônico: o DVD, ou Digital Video Disc. **O DVD é um superdisco digital com capacidade de armazenamento de 14 CD-ROMs - o equivalente a mais de 8 Gigabytes!!! É espaço que não acaba mais, suficiente para gravar um filme inteirinho em alta resolução, horas e horas de música ou games e software interativo. A Sony – juntamente com a Philips e a Toshiba – deve lançar até o final deste ano um aparelho semelhante ao videocassete para rodar o DVD. Já deu pra sacar qual será o sucessor do PlayStation?**

Qual será o FUTURO DO ENTRETENI

*Como você estará se divertindo daqui a 10 ou 20 anos? Que tipo de máquina existirá em sua casa: micro, videogame ou um outro aparelho com que você ainda nem sonha? Com a tecnologia evoluindo tão rapidamente, fica difícil imaginar o futuro do entretenimento eletrônico. Ação Games entrevistou dois especialistas americanos em tecnologia — o consultor Tom Adams e o jornalista Chris McGowan * — e recolheu algumas pistas.*

Entrevista a José Emilio Rondeau, de Los Angeles - Califórnia

1

Os **videogames** estão ficando cada vez mais poderosos. Os **micros**, cada vez mais baratos. Ambos estão usando o mesmo formato para jogos, que é o **CD-ROM**. Será que um dia **micro e videogame serão a mesma coisa?** Ou um vai dominar o outro?

Tom Adams - Acho que micros e videogames continuarão existindo e haverá espaço o bastante para as duas coisas. O que não vai mais acontecer é um domínio muito grande do mercado por alguma plataforma — como o Nintendo 8 bits, por exemplo, que em sua época massacrou a concorrência. No futuro, não creio que nem os PCs nem qualquer uma das plataformas de videogame terá mais de 30 ou 40% do mercado. Em compensação, a quantidade de pessoas que terá um destes equipamentos será muito maior do que hoje.

Chris McGowan - Se eu tivesse a resposta para isso, sairia agora mesmo para comprar as ações certas para ganhar milhões! Mas, falando sério, acho que não existirão só dois, mas três tipos de máquinas: videogames, computadores e equipamentos que possam ser ligados à TV e à linha telefônica - e assim acessar a Internet por um custo baixo, permitindo que você jogue online. Uma família de classe média pode ter um PC no escritório, uma máquina Sony ou Sega no quarto das crianças e um equipamento para Internet na sala de estar, ligado no aparelho de TV da casa. Haverá lugar para todas as categorias no mercado, porque cada uma pode incluir hardware especializado, com fins específicos e a preços acessíveis.

2

A geração dos videogames de **64 bits** já está aí, de um lado representada pela Nintendo — que utilizará jogos em **cartuchos** — e a 3DO, que continuará com o **CD-ROM**. Quem tem melhores chances nesta batalha?

Tom Adams - O Ultra 64 da Nintendo deve sacudir o mercado, pois usando cartuchos pode-se aprimorar o desempenho dos jogos, bastando para isso colocar novos chips nos carts. Nos sistemas que usam CD-ROM não há essa possibilidade, mas dentro de dois anos as softwarehouses terão capacidade para fazer jogos muito melhores que os existentes hoje em dia.

> "Micros e videogames continuarão existindo. Haverá espaço suficiente para os dois"

Chris McGowan - Tudo bem, os cartuchos são muito mais rápidos que os CD-ROM em termos de acesso à informação e de processamento dessa informação, mas precisamos lembrar que eles têm muito menos memória. A Nintendo está dando mais importância à velocidade do que à qualidade visual. Acho que ela está cometendo um grande erro, pois os os jogadores estão exigindo jogos com imagens cada vez mais realistas. Acho que num determinado momento ela deve incorporar jogos em CD ou DVD - Digital Video Disc, a nova geração de CD-ROMs, com maior capacidade de armazenamento de dados.

3

Os jogadores sonham com a **compatibilidade** dos sistemas, que permitiria rodar a mesma versão de um jogo em qualquer máquina. Isso vai acontecer um dia?

Chris McGowan - A compatibilidade total já ocorre entre os computadores. Hoje existem programas e jogos que rodam tanto em PC como em Macintosh. Mas não vejo compatilidade de formatos na ala dos videogames. A briga entre Sony, Nintendo, 3DO e Sega vai continuar acontecendo, com os fabricantes aprimorando sua tecnologia cada vez mais, ganhando e perdendo bilhões de dólares. O consumidor se beneficiará dessa competição, embora um dia ele se cansará de ter que comprar um novo equipamento a cada ano.

4

Os produtores de jogos estão repetindo muito algumas fórmulas de sucesso, como jogos **estilo Doom**, **MK** ou **SF**, estilo corrida, estilo isso e aquilo. Existe algum **novo conceito de game** em desenvolvimento hoje?

Tom Adams - Acho que uma grande tendência hoje é a do software educacional, para a garotada. Cinco anos atrás isso não era considerado de grande interesse para o público, mas ultimamente acabou tornando-se extremamente popular. Para mim, isso é a ponta do iceberg. Os custos de produção estão diminuindo e isso faz com que a gente tenha títulos direcionados a públicos cada vez mais específicos, atingindo todos os gostos.

Chris McGowan - Olha, estamos falando de Street Fighter e Doom, não de La Dolce Vita ou da nona sinfonia de Beethoven. Videogames são feitos para jovens e adolescentes, e os mais populares sempre envolverão enormes quantidades de perseguições e mortes, com um pouco de raciocínio. Agora, a tecnologia fará com que esses jogos fiquem cada vez mais rápidos e realistas. A próxima geração de CDs terá 10 vezes mais memória que os hoje usados por PlayStation, 3DO e Sega. Seu nível de detalhe será muito maior, com mais cenas digitalizadas. Games tipo Myst ou Gadget, por exemplo, serão ainda mais complexos e ricos visualmente.

NTO ELETRÔNICO?

Fala-se muito em serviços on-line, Internet e redes. O que se pode esperar da **Internet** e da **TV Interativa** como opções de entretenimento eletrônico?

Tom Adams - Não acho que a Internet substituirá as formas tradicionais de obtenção de jogos e software. É realmente mais fácil transmitir bits via rede que gravá-los num CD e transportá-los até uma loja, onde o consumidor irá comprá-los. Acho que as pessoas preferem possuir as coisas — comprá-las e levá-las para casa — em vez de pagar uma taxa toda vez que quiser utilizá-las numa rede. O grande barato das redes é permitir que as pessoas compartilhem experiências como jogar basquete ou discutir assuntos com gente do outro lado do mundo. Já com a TV, o problema é o custo do aparelho que se terá em casa para escolher o filme que se quer ver, fazer compras, "carregar" um game, etc. Mas as redes de TV a cabo parecem muito interessadas em aprimorar sua tecnologia para tornar isso possível futuramente. E acho que estão certas em fazê-lo.

Chris McGowan - A Internet já está repleta de jogos on-line, e isso tende a crescer rapidamente. Jovens em São Paulo, Tóquio e Nova York podem hoje jogar *Mechwarrior* ou *Doom* uns com os outros, on-line. A própria TV pode ser usada, no futuro, para acessar a Internet. Para mim, TV interativa será na verdade "Internet TV" ou "World Wide Web TV", com inúmeras possibilidades de diversão, compras e comunicações.

Há anos ouvimos falar nas promessas da **Realidade Virtual**, mas seu desenvolvimento parece mais lento do que se esperava. No futuro ela poderá **chegar às casas** das pessoas? Como?

Chris McGowan - Realidade Virtual de alta qualidade demanda muita velocidade e capacidade dos computadores. No momento, você só consegue experimentar Realidade Virtual nos arcades high-tech que tenham potentes e caros sistemas Silicon Graphics. A RV será muito importante no entretenimento eletrônico, mas a tecnologia precisa chegar aonde a imaginação das pessoas já está. Talvez daqui a cinco anos se veja alguma coisa de RV interessante para o lar, e talvez daqui a 10 anos exista RV realmente de alta qualidade, com espécies de sensores ligados ao corpo. Aí sim você será capaz de passear pelo Amazonas, surfar no Havaí ou ter um caso com a Xuxa – tudo isso sem sair de casa.

> "No futuro, poderemos passear de moto em marte com a Realidade Virtual"

É possível imaginar, hoje, como seria o **lazer** das pessoas **no próximo milênio?**

Chris McGowan - Daqui a 20 anos as pessoas ainda lerão livros, irão ao cinema e jogarão futebol na praia. Mas muita gente estará usando Realidade Virtual para caçar minotauros em labirintos, para andar de moto pela superfície de Marte ou para transar com seres alienígenas. Muitos se perderão no entretenimento eletrônico do futuro, que será muito mais atraente e pirante que a TV de hoje. Aqueles com vidas equilibradas serão capazes de incorporar a RV e outros avanços tecnológicos a suas vidas de maneira saudável. A grande questão é saber se teremos tempo para o lazer — ou vida, sequer — no próximo milênio, com a Terra sendo tão poluída.

** Tom Adams é presidente da Adams Media Research, firma de consultoria e pesquisa em novas tecnologias na Califórnia. Chris McGowan é jornalista e colunista de multimídia da Billboard.*

100 GAMES Inesquecíveis

Fazer uma lista com os cem games mais marcantes de todos os tempos é uma tarefa complicada. Gosto é uma questão pessoal e, como diz o ditado, não convém discutir.

Para não deixar a coisa cair na avaliação subjetiva de cada um, adotamos um critério: para fazer parte desta seleção não basta o jogo ser bom; ele precisa ser importante e ter contribuído para a evolução da história dos games. Dos cem jogos que fazem parte da lista ao lado, 36 mereceram destaque especial: são jogos que podem ser chamados de revolucionários. Os "escolhidos" aparecem destacados com cor na lista e – a partir da próxima página – contamos um pouco sobre cada um deles. Senhoras e senhores, com vocês a lista com os 100 games mais marcantes da história, elaborada pela equipe da revista AÇÃO GAMES.

A Bela e a Fera - SunSoft - MEGA/SNES - Ação
Actraiser - Enix - SNES - Estratégia
After Burner 2 - Sega - MEGA/MASTER/ARCADE - Simulador
Aladdin - Capcom/Sega - MEGA/SNES/MASTER/GAME GEAR - Ação
Alex Kidd
Ayrton Senna Super Monaco GP 2
Batman
Battletoads
Beavis and Butt-Head - Viacom - MEGA/SNES - Aventura
Castlevania
Chuck Rock - Virgin - MEGA/SNES/Game Gear - Ação
Clayfighter - Interplay - MEGA/SNES - Luta
Clockwork Knight - Sega - SATURNO - Aventura
Columns - Sega - MEGA - Estratégia
Comix Zone - Sega - MEGA/SEGA CD - Aventura
Contra
Daytona USA - Sega - SATURNO/ARCADE - Corrida
Demon's Crest - Capcom - SNES - Aventura
Desert Strike - Electronic Arts - MEGA/SNES/GAME BOY - Simulador
Devil's Crash - Sega - MEGA - Pinball
Donkey Kong
Doom
Double Dragon
Dragon's Lair - ReadySoft - SEGA CD/SNES/PC - Ação
E-Swat - Sega - MEGA/MASTER/ARCADE - Ação
Earthworm Jim - Playmates - MEGA/SEGA CD/SNES - Ação
Ecco, the Dolphin - Sega - MEGA/SEGA CD/MASTER - Aventura
Eternal Champions - Sega - MEGA/SEGA CD - Luta
Evo 4.6 - Enix - SNES - Aventura
F-Zero - Nintendo - SNES - Corrida
FIFA Soccer
Final Fight - Capcom - SNES/ARCADE - Luta
FirePower 2000 - SunsSoft - SNES - Ação
Flashback - US Gold - MEGA/SNES/PC - Aventura
Gex - Crystal Dynamics - 3DO/SATURNO/PSX - Aventura
Ghouls 'n' Ghosts - Capcom - SNES/MEGA/MASTER/ARCADE - Ação
Golden Axe
International SuperStar Soccer - Konami - SNES - Esporte
Joe e Mac - Capcom - SNES/ARCADE - Ação
Jurassic Park - Ocean - SNES - Aventura
Killer Instinct
King Of Fighters
Lethal Enforcers - Konami - SNES/ARCADE - Tiro
Lion King, The - Virgin - MEGA/SNES/GAME GEAR/GAME BOY - Aventura
Mario
Mega Man
Metroid - Nintendo - NES - Aventura
Mickey
Moonwalker - Sega - MASTER/MEGA/ARCADE - Aventura
Mortal Kombat
NBA Jam - Acclaim - MEGA/SNES/ARCADE - Esporte
Need for Speed, The - Electronic Arts - 3DO/PC - Corrida
NHLPA Hockey 93 - Electronic Arts - MEGA - Esporte
Night Trap - Digital Pictures/Sega - SEGA CD - Estratégia
Out Of This World
Out Run - Sega - MEGA/MASTER/ARCADE - Corrida
Parodius - Konami - SNES/PSX/ARCADE - Nave
Phantasy Star
Pitfall - Activision - MEGA/SNES - Aventura
Prince Of Persia
Quack Shot - Sega - MEGA - Aventura
R-Type
Ridge Racer - Namco - ARCADE/PSX - Corrida
Road Rash
Rock'n'Roll Racing - Interplay - SNES/MEGA - Corrida
Sagaia - Taito - MASTER/MEGA - Nave
Samurai Shodown - SNK/Takara - NEO GEO/GAME BOY/SNES - Luta
Shadow of the Beast - TekMagic - MEGA/MASTER - Aventura
Shinning Force - Sonic/Climax - MEGA - RPG
Shinobi
SimCity - Maxis - SNES/PC - Simulador
Simpsons
Sol Deace - Sega - MEGA/SEGA CD - Nave
Sonic, The Hedgehog
Spiderman
Star Wars
StarFox
Street Fighter
Streets Of Rage
Strider - US Gold - NES/MASTER/MEGA/ARCADE - Ação
Sunset Riders - Konami - MEGA/SNES/ARCADE - Ação
Super Bomberman - Hudson Soft - SNES - Estratégia
Super Metroid - Nintendo - SNES - Aventura
Superman
T.M.N.T.
Taz-Mania - Sega - MASTER/MEGA - Ação
Tekken - Namco - PSX/ARCADE - Luta
Tetris
Thunder Force 4 - Sega - MEGA - Nave
Tiny Toon Adventures - Konami - SNES - Aventura
ToeJam & Earl - Sega - MEGA - Aventura
Tomcat Alley - Sega - SEGA CD - Simulador
Top Gear - Namco - SNES - Corrida
Virtua Fighter - Sega - 32X/SATURNO/ARCADE - Luta
Virtua Racing
Wing Commander 3 - Origin - PC/3DO - Simulador
X-Men
Yo! Noid - Capcom - NES - Aventura
Zelda
Zombies Ate My Neighbors - Konami - SNES/MEGA - Ação

ALEX KIDD

O simpático Alex foi a primeira tentativa da Sega de criar um personagem-símbolo. Não chegou a tanto, mas emplacou. Longo e cheio de surpresas, *Alex Kidd in Miracle World* foi o primeiro título, que chegou até a vir na memória do Master System. Depois apareceram outras aventuras e até um RPG (*Alex Kidd in High Tech World*). No final de 91 o Mega ganhou *Alex Kidd in Enchanted Castle*, muito parecido com a primeira versão para Master.

AYRTON SENNA SUPER MONACO GP2

Versão melhorada de *Super Monaco GP*, este game traz imagens e vozes do tricampeão. São 8 Mega de memória e um incremento: ao contrário do cart antecessor, que tinha passwords, este tem bateria para salvar as corridas. Além disso, o próprio Senna interferiu e corrigiu os defeitos no traçado das pistas da versão anterior. Ao todo são 16 circuitos da temporada de 91, mais três pistas desenhadas por ele. Uma delas com o traçado do kartódromo da sua fazenda, em Tatuí (SP). *Ayrton Senna Super Monaco GP2* é um dos melhores e mais emocionantes carts de corrida de todos os tempos.

BATMAN

O homem-morcego criado por Bob Kane em 1939 protagoniza uma série de games em praticamente todas as plataformas. A única vez que Batman dividiu a ação com o eterno menino-prodígio, Robin, resultou no melhor game. *The Adventures of Batman and Robin* saiu em 95 para SNES e Mega. E a versão para o console da Sega deu de goleada: dá para dois jogadores controlarem a dupla dinâmica, o visual é ótimo e o desafio descabelante.

BATTLETOADS

Super Battletoads (SNES)

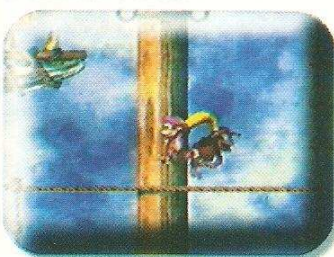
Os sapos Zitz, Rash e Pimple vieram engrossar a fauna dos games para Nintendo pouco depois do estouro das Tartarugas Ninja. E fez bonito, estabelecendo um novo padrão para games de ação. Superdifícil e com scroll inovador, *Battletoads* ganhou uma imensa legião de fãs. A versão para Mega saiu bem depois, mas não conseguiu superar a original. Em 93, foi lançado *Battletoads/Double Dragon*, onde os toads dividem a ação com os irmãos Lee.

CASTLEVANIA

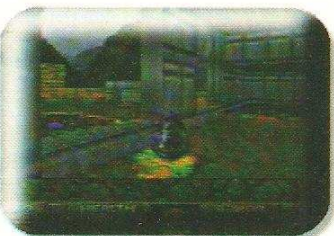
O grande mérito desta série foi levar o mundo fantástico e místico dos vampiros para os games. A saga, iniciada no MSX, conta com quatro títulos para Nintendo, dois para Super NES e um para Mega. Em todos eles, o que mais chama a atenção é a beleza macabra dos cenários, com clima soturno e misterioso. O título mais original é *Castlevania Simon's Quest*, que foi um dos primeiros games de Nintendo a ter finais diferentes, de acordo com o seu desempenho no jogo.

CONTRA

Um dos maiores clássicos da Konami, a série Contra é prato cheio para os amantes do "atire para tudo que é lado". Mas a importância do game não se deve apenas ao extermínio em massa. *Contra* foi o primeiro game para Nintendo a permitir o controle de dois personagens ao mesmo tempo. Há títulos também para Super NES e Mega Drive. O melhor deles é *Super Contra*, de Super NES, que inovou na movimentação dos personagens.

DONKEY KONG

Donkey Kong Country (SNES)

A Nintendo deve muito da sua fama a este gorila. Kong foi o astro do primeiro Arcade da empresa, em 81. Logo depois saiu em minigame com tela dupla e obteve um sucesso estrondoso. Em ambos você controla um herói baixinho e bigodudo que deve salvar uma princesa das mãos de Kong. Alguns anos depois o nome do bigodudo foi revelado: Mario. Durante um bom tempo o gorilão permaneceu inativo. Retornou triunfante no final de 94, em *Donkey Kong Country*, superprodução que iniciou a colaboração da Nintendo com a Silicon Graphics. O game chacoalhou o mercado com sua qualidade gráfica. O visual é tão impressionante que os personagens parecem pequenas esculturas se movendo pelos cenários. Em 95 saiu *Donkey Kong 2*, também arrasador.

DOOM

Doom na versão para 32 X

Game favorito de nove entre dez micreiros, *Doom* virou o grande fetiche dos amantes de ação temperada com chumbo grosso. O jogo, lançado no início de 94, aproveita a perspectiva de primeira pessoa criada em *Wolfenstein 3D* e adiciona novos elementos, como inimigos alienígenas e grande número de salas secretas. Saiu também para 32X, SNES e PlayStation. A versão para o console da Sony foi premiada, pois saiu com elementos de *Ultimate Doom*, melhor e mais recente versão para PC.

DOUBLE DRAGON

A saga dos irmãos Jimmy e Billy Lee foi um dos primeiros arcades coloridos de sucesso. Este êxito impulsionou uma série de games em várias plataformas. Nos primeiros jogos, a corajosa dupla saía pela cidade detonando diversos criminosos, em um esquema que depois foi copiado por títulos como *Streets of Rage* e *Final Fight*. Depois, com a ascensão de jogos como MK e SF, Double Dragon foi transformado em game de luta, como em *Double Dragon* para Neo Geo CD.

FIFA SOCCER

FIFA Soccer 95 (Mega)

Lançado às vésperas da Copa do Mundo de 94, *FIFA Soccer* surpreendeu pela enorme quantidade de opções, que resultavam em um realismo jamais visto nas telinhas. Chutes certeiros, dribles curtos e jogadas mirabolantes fizeram a cabeça da galera, transformando FIFA em um dos jogos do ano. Depois da versão inaugural, para Mega, os consoles de 32 bits também foram premiados com adaptações. Os jogos para Saturno e PlayStation contam com gráficos poligonais e enchem os olhos, mas não tiram a faixa de campeão do cart original.

GOLDEN AXE

Arcade adaptado para Mega Drive, *Golden Axe* faz parte da primeira safra de games para o console de 16 bits da Sega. O visual era revolucionário, com efeitos sonoros e movimentos até então inéditos. O esquema de jogo segue o velho "andando e socando", só que com ambientação medieval. A Sega lançou outros títulos ao longo dos anos, mas nenhum sequer chegou aos pés do primeiro game.

KILLER INSTINCT

KI em casa: só para SNES

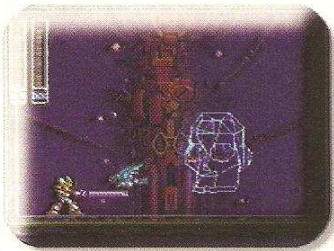
Quando a Nintendo anunciou *Killer Instinct* para Super NES, a surpresa foi geral. Afinal, seria o primeiro jogo do esperado Ultra 64. Preocupada com a expansão dos consoles de 32 bits, a Nintendo apostou em KI para manter o interesse no SNES e se deu bem. A adaptação do arcade foi surpreendente, com detalhes que nem estavam presentes na máquina. Como *Donkey Kong Country*, o game se utiliza dos gráficos ACM, desenvolvidos pela Rare em poderosas estações Silicon Graphics. Ao contrário da maioria dos jogos de luta, onde ganha quem bate mais, em KI o jogador precisa de tática e estratégia de luta. Não é à toa que KI é considerado um dos games de luta mais técnicos da história. Os combos gigantescos, o esquema das barras de energia e o CD com as trilha sonora (que acompanha o cartucho) são outros diferenciais do game. Além de ser um ótimo jogo, KI é produto de uma grande jogada de marketing da Nintendo, pois manteve a competitividade do SNES em um mercado já dominado pelos sistemas de 32 bits.

KING OF FIGHTERS

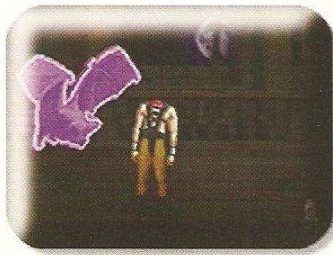
Nenhum console tem tanta tradição em games de luta como o Neo Geo. *King of Fighters* reúne os lutadores mais significativos de *Fatal Fury* e *Art of Fighting*, além de alguns personagens exclusivos. O jogo traz surpresas, como comandos para fugir de magias e golpes falsos para enganar o adversário. Na primeira versão, de 94, os personagens eram divididos em times que representavam países. Já na segunda versão você pode formar sua própria equipe ou ficar com apenas um lutador. Os viciados em fliperama consideram *King of Fighters 95* o melhor arcade de luta de todos os tempos.

MICKEY MOUSE

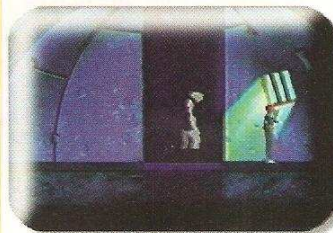
O rato mais popular do planeta fez uma pródiga carreira nos consoles de videogame. Sozinho ou acompanhado de outros heróis da Disney, Mickey emplacou oito títulos diferentes em versões para todos os consoles de 8 e 16 bits. Entre tantos games, dois se destacam: *Castle of Illusion* (Mega) e *MickeyMania* (Mega/SNES), onde o camundongo vive aventuras ao redor do tempo, contando sua própria história, desde 1928 até 1990.

MEGA MAN

Mega Man X2 (SNES)

Ame-o ou odei-o, Mega Man é um dos personagens mais importantes do mundo dos games. O robô azul nascido em 77 é o símbolo máximo da Capcom. Criado pelo Dr. Light para defender a Terra das malvadezas do Dr. Wily, Mega Man já desfilou seis versões para NES, três para SNES e apareceu também no Game Boy. A mecânica dos games é sempre a mesma: completar todas as fases derrotando todos os chefes e, depois, derrotar os chefes de novo antes de encarar Willy. O que diverte é a busca de itens e armas especiais. Encontrar passagens escondidas também quebra a monotonia. São jogos longos com cenários que esbanjam cores e inimigos mecanizados. Apenas um cart destoa dos demais: é *Mega Man Soccer*, um jogo de futebol onde os jogadores são os inimigos do herói. Mega Man foi uma exclusividade dos consoles Nintendo até 95, quando o Mega ganhou *Mega Man: The Willy Wars*. A demora compensou: o jogo reúne os três primeiros episódios para NES e inclui uma fase final inédita, chamada Wily Tower.

MORTAL KOMBAT

MK 3 (PlayStation)

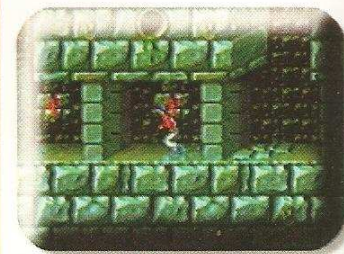
Violência gratuita com sangue escorrendo na tela, lutadores impiedosos que chegam a arrancar o coração dos oponentes: *Mortal Kombat* mudou a estética dos games. Desde que saiu nos arcades, em 92, MK trouxe o mundo cão para o antes colorido universo dos games. Com visual e clima sombrios, cenários tenebrosos e 28 personagens distribuídos em três títulos, MK não inovou apenas na alta dose de violência. Seus esquemas de lutas são diferentes, com golpes fatais animados e divididos em Fatalities (mortes escabrosas), Friendships (brincadeiras com os inimigos), Babalities (transforma os adversários em bebês) e Animalities (aparece um animal ou inseto para liqüidar o oponente). Outra marca de MK é o chefão Shang-Tsung, que tem o poder de se transformar em qualquer lutador e assim utilizar seus golpes, inclusive os fatais. Há versões para quase todas as plataformas. Entre elas, destacam-se o primeiro MK para Mega, que permitia jogar com sangue, *MK2*, para SNES e *MK3*, para PlayStation, a mais perfeita adaptação do arcade. Dosando violência e fantasia na medida certa, Mortal Kombat se tornou um dos games mais jogados da história.

OUT OF THIS WORLD

Out of This World para 3DO

Lançado para PC no final de 92, este game inaugurou a era do visual poligonal. De início o jogo foi mal visto, pois parecia inacabado. Depois, percebendo-se o ganho em jogabilidade, animação e velocidade que estes gráficos proporcionavam, *Out of this World* virou cult. O cart também inovou no esquema de cenas, onde sempre rola uma situação, um fight ou mesmo uma armadilha. Só passando por estas encrencas é que se segue em frente. O game tem trilha sonora no clima e uma história bem original. Dr. Lester é um cientista que faz experiências com partículas atômicas; seu laboratório explode e ele vai parar em uma outra dimensão, habitada por temíveis monstros. Sua missão é sobreviver e escapar dali. Também saíram versões para Mega, PC e 3DO. No final de 94 saiu *Heart of the Alien* (Sega CD), continuação da saga do Dr. Lester.

PHANTASY STAR

Primeiro RPG criado pela Sega, *Phantasy Star* tem uma história bem estruturada, envolvente e cheia de reviravoltas. O cart estreou no Master e as três versões seguintes saíram apenas para Mega. *Phantasy Star 4* inovou com seu clima futurista, que contrasta com a ambientação medieval típica dos RPGs. Phantasy também foi o primeiro RPG a ser traduzido para o português, em versão para Master assinada pela Tec Toy.

PRINCE OF PERSIA

Príncipe da Pérsia no Mega

Poções que recuperam energia, labirintos intermináveis, inimigos terríveis e esqueléticos. Estes são alguns dos ingredientes de *Prince of Persia*, um dos títulos mais jogados de todos os tempos. Sua história começou no PC e acabou em quase todos os videogames. Saiu para SNES, Mega, PC Engine, Macintosh, Amiga, Game

Gear, Game Boy e Nintendinho. Sua continuação, *Prince of Persia 2*, só saiu para PC e Mac. O grande mérito de Prince é a movimentação do personagem. Mesmo nos games atuais é difícil ver um herói saltando, andando, correndo, pulando e até dependurando-se, com tanta precisão.

ROAD RASH

Road Rash 2 (Mega)

Velocidade, rock'n'roll e muita sacanagem fazem o clima deste veterano das estradas. *Road Rash* introduziu uma estética thrash nos games de corrida, estilo imitado em títulos como *Crash'n Burn* e *Outlander*. As provas rolam em estradas e os competidores topam com animais e, é claro, com a polícia. Para ganhar, não basta acelerar: você tem que acertar os concorrentes com porretes e correntes. Clássico de Mega, o game da Electronic Arts saiu também para Master e 3DO.

R-TYPE

Pioneiro da geração jurássica de arcades com tela colorida, *R-Type* é, ao lado de *Space Invaders*, o maior clássico do gênero espacial. Os jogos de nave nunca mais foram os mesmos depois dele. R-Type criou um padrão, com seu scroll horizontal e uma tonelada de itens. O game original teve versões para PC Engine, Master e Game Boy. Já a segunda e terceira versões são exclusividade do Super NES.

SHINOBI

As aventuras do ninja Joe Musashi acompanharam um bom pedaço da evolução dos videogames. Com golpes fiéis aos princípios das velhas artes marciais, *Shinobi* estreou nos arcades. Fez sucesso e migrou para o Mega, onde teve três versões. Saiu também para Master, Game Gear e Saturno, marcando presença em três gerações de consoles. Na versão mais recente, para Saturno, o ninja aparece digitalizado pela primeira vez.

SIMPSONS

O desenho animado dos Simpsons fez um sucesso estrondoso no final dos anos 80. Logo se percebeu o potencial daquela louca família para os games. E não deu outra: veio uma enxurrada de jogos, para Arcade, Nintendo 8 bits, Mega Drive, Super NES e Game Boy. Os games têm estilo variado, mas são sempre difíceis e piradaços. O primeiro que saiu foi *Bart vs Space Mutants*, onde o maroto Bart combate alienígenas disfarçados de gente. Alguns personagens secundários da série também ganharam games próprios, como o palhaço Krusty, em *Krusty's Super Fun House*, cart de raciocínio para Mega.

SONIC, THE HEDGEHOG

Sonic 3 (Mega)

Este porco-espinho azul, surgido no primeiro semestre de 91, não é só um dos maiores personagens de todos os tempos. Ainda hoje Sonic é um dos donos da festa, o grande rival do não menos poderoso Mario, da Nintendo. O personagem-símbolo da Sega estrelou vários títulos: *Sonic, The Hedgehog* (Mega/Master/Game Gear), *Sonic, The Hedgehog 2* (Mega/Master/Game Gear), *Sonic 3* (Mega), *Sonic Spinball* (Mega), *Sonic & Knuckles* (Mega) e *Sonic CD* (Sega CD). Seus amigos (e inimigos!) também ganharam títulos exclusivos, como *Dr. Robotnik's Mean Beam Machine* (Mega) e *Knuckles Chaotix* (32X). O porco-espinho foi o precursor de uma série de inovações no

mundo dos games. Gráficos tridimensionais, cores vibrantes e principalmente a velocidade do herói são sua marca registrada. Sonic parece um jato quando está correndo: mal dá para reconhecê-lo. Neste pique ele arrebenta paredes, vôa um pouquinho, detona inimigos e dá loopings animais. Todos os games giram em torno da mesma história: Sonic deve libertar seus amiguinhos da floresta que foram aprisionados pelo terrível Dr. Robotnik. E foi assim que ele bateu recordes de popularidade quando foi lançado. Sonic alavanca não só a venda de cartuchos como de centenas de produtos para jovens do mundo inteiro. Há refrigerantes, cadernos, brinquedos, roupas, jogos educativos e muitos mais. O veloz porco-espinho movimenta nada mais, nada menos que 1 bilhão de dólares por ano.

SPIDERMAN

O Homem-Aranha estrela oito jogos muito legais. *Spiderman vs. Sinister Six*, para Nintendinho, é o mais bacana. Nele, o aracnídeo encara seus seis maiores rivais. Com cores bonitas e jogabilidade em cima este cart deu o que falar. Também saíram títulos do Aranha para Sega CD, SNES, Mega, Game Gear, Master e Game Boy.

STAR WARS

Em 1977, George Lucas lançou o filme Star Wars, maravilhando o mundo com sua ficção espacial. Ali começava uma bem sucedida saga de filmes e games. Se no cinema foram três filmes, nos games já são mais de dez títulos. Neles, você pilota uma daquelas supernaves e tem como missão acabar com o inimigo quase sozinho. Nem sempre você é o mocinho Luke Skywalker. No game *Dark Forces*, para PC, você joga no time do vilão Darth Wader. Nos títulos para PC o grande lance é a pilotagem, onde Star Wars mostra seu lado simulador e você delira com combates espaciais de pura adrenalina! Nos videogames a saga é mais aventureira: é preciso pegar itens, recuperar energia e achar vidas. O melhor de todos é o primeiro *Super Star Wars* (SNES).

STARFOX

Um divisor de águas na história dos carts para consoles de 16 bits, *StarFox* marcou a estréia do chip Super FX (lê-se eféçs, como 'efeitos' em inglês). O chip é o responsável pelos gráficos poligonais e pela alta velocidade deste incrível jogo. Isso sem falar na qualidade técnica da trilha sonora, um espanto para a época. Você é Fox McCloud e comanda uma nave com todos os movimentos imagináveis, podendo atravessar túneis estreitos, fileiras de colunas e ainda atirar em inimigos. Como o Super FX altera realisticamente o tamanho dos objetos (quanto mais próximos, maiores eles ficam) haja pontaria!! Mas você não está sozinho. Nos momentos difíceis, seus parceiros Falco, Peppy e Slippy dão uma força.

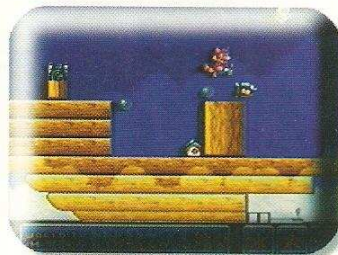
STREET FIGHTER

Street Fighter Zero (Arcade)

Quando a primeira versão de *Street Fighter* apareceu nos arcades em 1987 ninguém deu muita bola. Ciente do potencial de seus personagens, a Capcom não se deu por vencida e trabalhou duro para aprimorar o game. O panorama começou a mudar em março de 91, com o arcade *Street Fighter 2 World Warrior*. Nunca havia aparecido um game de luta tão bom: golpes perfeitos, cenários bonitos, lutadores com personalidade forte e jogabilidade nota 10. Foi o início de um dos maiores fenômenos da história dos games. Os videogames domésticos sentiram o peso de Ryu, Ken e cia em julho de 92, com o lançamento de SF2 para SNES. O cart representava o estado-de-arte em matéria de games domésticos e foi o principal responsável pela explosão do SNES no mercado americano. O Mega só conseguiu tirar o atraso em setembro de 93, quando saiu *SF2: Champion Edition*, onde dá para controlar os chefes. Desde então várias versões se sucederam: *Super Street Fighter 2 (Arcade, Mega, SNES)*, *Super Street Fighter 2 Turbo (3DO)* e *Street Fighter, The Movie* (Arcade, Saturno e PlayStation) e *SF Zero* (Arcade).

STREETS OF RAGE

Um dos primeiros games a emplacar no Mega Drive, *Streets of Rage* criou um padrão em jogos de ação. Seu estilo de bater em inimigos, pegar itens e avançar horizontalmente no cenário inspirou dezenas de títulos. Mas nos games de Axel, Blaze & cia não rola só ação. Os golpes são dignos dos melhores games de luta. A diferença é que aqui, além de dar porrada, você ainda vive uma aventura. Outra marca registrada da série é a ótima trilha sonora. A Sega soltou três versões para Mega e duas para Master e Game Gear. A melhor de todas é *Streets of Rage 2*, para Mega, com mais de 50 golpes diferentes.

MARIO

Super Mario All-Stars (SNES)

Um projetista de jogos da Nintendo criou Donkey Kong, em 1981. O herói do game era um carpinteiro que tentava salvar sua amada das garras de um gorilão. Em 1985, o projetista achou que o herói era mais parecido com um encanador, batizou-o de Mario, deu-lhe um irmão (Luigi) e um mundo mágico para explorar. E assim surgiu *Super Mario Bros*, para Nintendo. Sem dúvida foi o game mais rico em cenários na sua época, saindo do esquema linear e explorando mais as possibilidades da tela. Sigeru Miyamoto, o projetista, baseou-se em lembranças da infância para criar as cenas. Três versões passaram pelo console de 8 Bits. *Super Mario World* foi a primeira aventura do bigodudo no SNES. Desde então, a Nintendo não parou mais de explorar a imagem de seu personagem-símbolo. Em *Mario is Missing* você joga com Luigi numa volta ao mundo para resgatar o baixinho. Para PC, pintaram alguns jogos educativos, como *Mario Typing*, para aprender a datilografar. O SNES também ganhou um game educativo, *Mario Paint*, para desenhar e pintar, com direito a um mouse especial. *Super Mario Kart*, com o Mode 7, e Super Mario All-Stars - com a reunião de todas as aventuras para NES - foram os dois títulos que fizeram mais sucesso. Apareceu até um clone seu do lado mal, Wario, no cart *Mario & Wario*. Como se isso não fosse suficiente, seu grande companheiro, o dinossauro Yoshi, também tem jogos próprios: *Yoshi's Cookie* e *Yoshi's Safari*. No final de 1995, para comemorar os 10 anos de Mario, saiu a segunda versão para SNES, *Super Mario World 2* - onde o encanador vive uma fabulosa aventura ambientada na época em que ele era um bebê chorão. Como miséria pouca é bobagem, Mario será a estrela do primeiro cart do esperadíssimo Ultra 64. *Mario 64* promete estabelecer um novo padrão em jogos de aventura. O reinado do encanador bigodudo parece estar longe de terminar...

SUPERMAN

Seu primeiro game só saiu em 92. Foi *Superman*, que a SunSoft lançou para Mega. Apesar de superesperado, a decepção foi geral. Afinal, o Super-Homem NÃO voava!!! Só no meio de 94 é que a Virgin "consertou" o jogo. Lançou uma versão para Master parecida com a anterior, onde o herói vôa. Daí a SunSoft se redimiu: no mesmo ano lançou, para Mega e SNES, *The Death and Return of Superman*. O game é demais! A história é original e mostra cinco Supermen diferentes. Cada um detona uma fase e, no final, você ainda precisa descobrir qual deles é o traidor.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Tournament Fighters (SNES)

Você sabia que as Tartarugas Ninja nasceram em um mangá (revista em quadrinhos japonesa) e eram terríveis assassinas esquartejadoras? Quando a história saiu nos EUA elas se tornaram boazinhas e amantes de pizza. Que meigo! Donatello, Michelangelo, Raphael e Leonardo são tartarugas mutantes que seguem os ensinamentos do mestre Splinter. Seu maior inimigo é o Destruidor, um cara que comanda dezenas de capangas. Os jogos das tartarugas foram os primeiros a esbanjar realismo na movimentação de golpes marciais. O melhor game da saga é *The Hyperstone Heist*, que saiu para Mega e SNES, com ótimos gráficos, som de primeira e jogabilidade em cima.

TETRIS

Tetris 2 (Game Boy)

Em 1985, o soviético Alexey Pazhitnov, de 30 anos, membro do Centro de Computação da Academia de Ciências de Moscou, lançava um game chamado *Tetris*. Na verdade ele "apenas" finalizou o programa criado por Vadim Gerasimov, um estudante de informática e computação da Universidade de Moscou, de 18 aninhos!!! Provavelmente nenhum dos dois brilhantes micreiros imaginou o sucesso que o game iria alcançar. *Tetris* é sinônimo de jogo inteligente. Com gráficos, sons e mecânica simples, é um dos games mais jogados de todos os tempos. Saiu para vários sistemas e ainda inspirou uma dezena de jogos no mesmo esquema, como *BlockOut*, *Bombliss* e *Bust-A-Move*. A Nintendo nutre especial simpatia pelos bloquinhos deste game viciante. Afinal, o Game Boy deve muito de seu sucesso ao jogo criado pelos moscovitas em 85.

VIRTUA RACING

Virtua Racing surgiu nos arcades no início de 93 e deixou a galera babando com gráficos poligonais, quatro tipos de visão, curvas que exigiam tangência perfeita e muito pé no acelerador. O jogo pintou em abril de 94 para o Mega Drive graças ao chip DSP – que aumenta a capacidade gráfica e sonora dos jogos. O resultado surpreendeu. A melhor versão foi para 32X, com direito a dois novos carros. *Virtua Racing* saiu também para Saturno, mas a Sega pisou no tomate, gerando gráficos muito pobres para a capacidade do console.

X - MEN

A estréia dessa galera criada pela Marvel nos anos 50 rolou em 92, num game com o Homem-Aranha. Vários títulos foram lançados. O melhor é *X-Men Clone Wars* (Mega), um cart difícil e com fases variadas. No fim de 95, saiu *X-Men Children of Atom* para Saturno e PlayStation. Surgido nos arcades, é o primeiro game de luta dos mutantes.

ZELDA

Os RPGs sempre tiveram fama de "jogos chatos". Mas com *Zelda, A Link to the Past*, a Nintendo quebrou o tabu. Estreou no NES em 87 e vendeu horrores. Em 92 o SNES ganhou uma versão mais arrojada, com gráficos melhores e trama mais envolvente - *The Legend of Zelda*. Zelda é uma espécie de "mãe" dos RPGs. Revolucionário, o game introduziu o raciocínio e a interatividade nos consoles domésticos. A partir de Zelda, os RPGs para videogame doméstico apenas adaptaram tramas e situações. A Nintendo mais uma vez acertou. A saga de Zelda conquistou uma legião de fãs e até o Game Boy teve uma versão exclusiva, *Zelda: The Links Awakening*.

Fases secretas, vidas extras, códigos malucos e muito mais!

100 DICAS QUE MARCARAM ÉPOCA

Actraiser 2 SNES
Última fase com 38 vidas - Use a password MFMJ TVSY FVPX.

After Burner MASTER
Continue - Aperte os 2 botões durante a tela de Game Over. Funciona até o nível 8. Daí até a fase 17 você precisa apertar Pause 100 vezes (!!!) na Tela de Apresentação.

Aladdin MEGA
Debug Mode - Na Tela de Apresentação, com a espadinha apontando para Difficulty Level, entre com a seqüência A, C, A, C, A, C, A, C, B, B, B e B. Se tudo der certo aparecerá uma tela, com a cara do programador; ele dirá: "Faça um desejo". Em seguida pinta uma tela de Debug. Onde está escrito Cheat Mode, deixe ON para ficar invencível. No Start on Level, você pode escolher fases. Já no Map View, ponha ON e dê uma olhada na fase inteira.

Alex Kidd in Miracle World MASTER
Continue - Acabe o game com 400 moedas e aperte ↑ e botão 2 oito vezes.

Alien 3 SNES
Veja o final - Use a password OVERGAME.

Altered Beast MEGA
Continue - Aperte Start e o botão A na Tela de Apresentação para continuar de onde você morreu.

Art of Fighting SNES
Congele o personagem do computador - Em qualquer luta do Story Mode, pause e entre com a seqüência ↑ , X, ← , Y, ↓ B, → , A , L, Y e Select. Repita os comandos para que tudo volte ao normal.

Ayrton Senna Super Monaco GP 2 MEGA
Corra de moto - Escolha World Championship, New Game e use a palavra Hang-On! no lugar do seu nome. Em seguida, faça tudo como se fosse iniciar uma corrida. Mas, em vez disso, saia da corrida e salve. Depois, dê Reset. Reinicie escolhendo Free Practice. Na hora em que aparecerem na Tela as opções Grid e Laps, aperte ↓ + A. Quando aparecer a tela de escolha de marchas, solte os comandos.

Batman Returns SNES
Nove vidas - Na de Options, pegue o segundo controle e faça a seqüência ↑↑↓↓ ←→← →, B e A.

Batman: Revenge of the Joker MEGA
Fase do Coringa - Para acionar a seleção de fases, entre com a senha 5257. Em seguida, digite 7200 para ir à fase do Coringa.

Battletoads NES
Vida extra - Na Tela de Apresentação, pressione A + B + ↓.

Battletoads and Double Dragon SNES
Seleção de fases e vidas extras - Na Tela de Seleção do personagem, faça a seqüência ↑, ↓, ↓, ↑, X, B, Y e A.

Beavis and Butt-Head MEGA
Todas as armas no modo 1 jogador- Digite a password e7EKY iP2qe taVYF.

Castlevania 2 GAME BOY
10 vidas - Use a password vela, vela, coracão, coração e, ao iniciar o game, aperte Start duas vezes.

Chakan MEGA
Superseleção de fases - Entre no modo Practice. Ao começar o jogo, na tela dos portais, desça as escadas à direita até a plataforma flutuante. Pule nela e use a magia do teletransporte, misturando uma poção azul com a vermelha. Você ouvirá um som estrondoso e poderá escolher o estágio que quiser, inclusive os da segunda parte.

Clayfighter 2: Judgement Clay SNES
Personagens secretos - Use os comandos abaixo na tela de opções:
Jack: Segure ↑ e faça X, A, R, R, Y e A.
Dr. Peelgood: Segure ↙ e então entre com a seqüência B, Y, Y, A e Y.

Cliffhanger SEGA CD
99 Continues - Na Tela de Apresentação, pegue o segundo controle e faça a seqüência ←, →, Start, C + A .

Contra NES
Comece com 30 vidas - Na Tela de Apresentação, digite a seqüência ↑↑ ↓ ↓ ←→←→, B, A e Start .

Cool Spot MEGA
Debug Mode - Na tela de Options, entre com a seqüência A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C.

Darius 2 MEGA
Invencibilidade - Na Tela de Apresentação, digite A, B, A, C, B, C, C, B, C, A, B, A.

Demolition Man 3DO
Sangue - Na Tela de Apresentação, gire o Direcional em sentido horário e aperte R e L várias vezes, tudo junto.

Donkey Kong Country SNES
99 Vidas - Termine a primeira fase da Jungle Hiijinxs. Volte para o mesmo nível e perca todas as suas vidas. Após o Game Over, espere o Cranky aparecer e faça ↓ e Y várias vezes seguidas. Daí você vai para uma fase de bônus, onde basta pular e tocar as fileiras com os três bichos iguais.

Doom 32X
Invencibilidade e recarga de munição - Em qualquer momento do game, pause e aperte X, Z, Mode e ↑ juntos. Para subir a munição a 500, pause, aperte A, C, Mode e ↑ juntos. Atenção: esta manha só funciona no controle de seis botões!

Double Dragon 2 NES
Continue - Há três maneiras de conseguir Continues, de acordo com a fase em que você está:
Fases 2 e 3 - ↑, →, ↓, ←, A, B e Start.
Fases 4, 5 e 6 - ↑, ↓, ←, →, B, A, A e Start.
Fases 7 e 8 - A, A ,B, B ↓, ↑, ← e Start.

Double Dragon 5 SNES
Nove Continues - Na tela de Options, faça a seqüência ←, →, ←, →, L, L, R, R e R.

Earthworm Jim MEGA
Pule de fase - Pause o game em qualquer momento e entre com a seqüência A, B, B, A, A+C, B+C, B+C, A+C.

Earthworm Jim SNES
Vida extra - Pause o game e digite B + X, B, B, B, A, A, X, A.

Ecco the Dolphin MEGA
Oxigênio infinito - Para fazer o marcador de oxigênio sumir da tela, use a password LIFEFISH.

Ecco the Dolphin SEGA CD

Debug Mode - Em uma fase qualquer, faça um "U" com Ecco. Quando o golfinho estiver olhando para você, aperte Start e faça →, B, C, B, C, ↓, C e ↑. Você irá direto para um Debug Mode, onde poderá escolher fases, conseguir vidas infinitas, etc.

Fatal Fury MEGA

Continues ilimitados - Assim que pintar o Game Over, segure ↑ e aperte A + B + C juntos. Repita a seqüência.

Fatal Fury 2 SNES

Jogue com os chefes - Quando o logo da Takara aparecer na tela, digite B, A, X, Y, ↑, ←, ↓, →, L e R.

Fatal Fury Special SNES

Jogue como Ryu Sakasaki - Na tela do logo Takara, faça rapidamente ↓ ↘ → → ↘ ↓ ↙ ← e X. Se der certo, o título do jogo ficará azul. Ao entrar na tela de seleção de personagens, Ryu aparecerá.

Fifa Soccer 95 MEGA

Loucuras - Comece o game normalmente, aperte Start para pausar e você verá uma tela para mudanças de esquemas. Selecione Options e aperte C para entrar na tela seguinte. Aí é só executar as seqüências abaixo. Um som diferente indicará que o truque deu certo. Aperte Start para voltar à tela anterior e depois aperte A. Surgirá, assim, a tela Cheats com todos os efeitos que você selecionou. Daí, você pode escolher se ela funcionará para o jogador do time da casa (joystick um), para o time visitante ou para ambos. Se quiser, também pode optar por não ligá-la. Importante: depois de ter feito estas seqüências uma vez, você não precisará repeti-las. O cart tem bateria e memorizará a dica. Eis os truques:

Superdefesa - B, B, B, B, B, C, B.
Super-Ataque - A, A, A, A, A, B, C.
Time dos Sonhos - A, A, B, B, C, C, A, A.
Supergoleiro - A, A, A, A, A, B, B, B, B, B.
Superpotência - B, A, B, B, B, B, B, B, B, B.
Bola Maluca - C, A, B, C, C, B, A, C.
Linhas Invisíveis no campo - C. C, C, B, A, A, A, B.
Shootout (pênaltis) - A, B, A, C, A, B.

Flashback MEGA

Passwords -
Nível 1 - Jungle Stage FALCON
Nível 2 - New Washington DATA
Nível 3 -Death Tower MILORD
Nível 4 - Earth Stage QUICKY
Nível 5 - Earth Stage 2 BIJOU
Nivel 6 - Alien Planet 1 BUBLE
Nível 7 - Alien Planet 2 CLIP
Final do jogo: CYGNUS

Gang's Fighter MASTER

Vida extra - Lute contra os Bull Dogs; derrote os três primeiros e em seguida o último, pulando sobre ele e chutando-o pelas costas. Seu prêmio será uma vida extra.

Gaiares MEGA

Invencibilidade - No começo de cada nível, pause, e depois aperte A, C e →. Quando a imagem congelar, solte o pause.

Gex 3DO

Debug Mode - Inicie normalmente o jogo e aperte P para pausar. Segure R e faça a seqüência ←, C, ↓, → ↑ ↑ ↑ → → e Start. Aperte R para checar os efeitos especiais possíveis com cada botão. Por exemplo: com o X do controle 1, Gex voa por toda a tela; com o C do controle 2, ele fica invencível, com o salto mais alto e também com o tiro contínuo.

Ghouls 'N' Ghosts MASTER

Energia infinita - Pause e aperte B em qualquer momento do game.

Golden Axe MEGA

Seleção de fases - Na tela de seleção de personagem, aperte ↘ B e Start.

Gradius 3 SNES

Continue - Na Tela de Apresentação, aperte X várias vezes seguidas.

International Superstar Soccer SNES

Jogue com os Superstars - Na Tela de Apresentação, pegue o joystick 2 e faça a seqüência de comandos B, B, X, X, A, Y, A, Y, →, ←, X.

International S. Soccer Deluxe SNES

Juiz cachorro - Na Tela de Apresentação, pegue o segundo controle e faça a seqüência ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← → B, A. Ao começar o jogo, o juiz e os bandeirinhas viram cachorros.

Judge Dredd SNES

Seleção de estágios e Refil de energia - Na tela de Copyright, aperte ← ↑,X, ↑ → e Y. Em seguida aparecerá uma mensagem. Ignore-a e aperte A + Y simultaneamente e depois A + Y e B + X também ao mesmo tempo. Aperte Start para começar uma nova partida e Select cada vez que quiser escolher um estágio. A barra de energia se completará a cada golpe dado.

Killer Instinct SNES

Jogue com Eyedol - Escolha Cinder e aperte qualquer botão. Na tela seguinte (a que mostra os lutadores escolhidos), aperte → e, sem soltar seta para direita, faça a seqüência soco fraco, chute fraco, soco forte, chute médio, soco médio, chute forte.

Mickeymania SNES

Seleção de fases - No Options, escolha Sound Test. Nesta tela, selecione a música Beanstalk 1 e FX em Extra Try. Vá para Exit e segure o L por 7 seg. Após ouvir um som, volte à tela principal e a opção de Level Select estará lá.

Mickeymania SEGA CD

Seleção de fases - No Options selecione Sound Test. Em Music escolha Continue; em FX, opte por Appear; em Speech, escolha Take That. Coloque o lápis sobre Exit e segure ← por cinco seg. Depois de ouvir um som, saia do Sound Test, inicie o game e você vai encontrar uma tela para escolher fases.

Moonwalker MEGA

Seleção de fases - Na Tela de Apresentação, pegue o joystick 2 e faça ↑, →, A e Start.

Mortal Kombat MEGA

Lute com sangue - Na tela cinza em que aparece um texto sobre os códigos de honra do torneio, digite a seqüência A, B, A, C, A, B, B.

Mortal Kombat 2 MEGA

Fergality - Esse truque transforma seu oponente em uma caricatura do diretor da Probe, Fergus McGovern. Siga as quatro etapas seguintes para tudo dar certo:
1 - Test Mode - na tela de opções, vá até Done e faça ← ↓ ← → ↓ →←← →→.
2 - Após acessar o Test Mode 2, escolha Background 6.
3 - Em seguida, vá para o Test Mode 3 e acione a opção OooH, Nasty!
4 - Comece o game escolhendo Raiden e, na hora do Finish, aperte ←←← + defesa.

Mortal Kombat 2 SNES

Tempo extra para os fatais -Aperte ↑↑ ← ↑ ↓ + Select e você terá 15 segundos para dar os fatais.

Mortal Kombat 3 MEGA

Escolha Smoke - Na tela com o logo MK3, faça a seqüência A, B, B, A, ↓, A, B, B, A, ↓ ↑↑.

NBA Jam SNES

Defesa superpoderosa - Na tela "Tonight's Match-Up", aperte qualquer botão cinco vezes. No quinto toque, segure o botão apertado até o aviso de que o truque deu certo.

Pink Goes to Hollywood SNES

Invencibilidade - Durante o jogo, plugue o controle 2 no console e aperte L. Enquanto você mantiver o botão pressionado, a Pantera vai passar batida pelos inimigos.

Pitfall: The Mayam Adventure MEGA

Seleção de fases - Na Tela de Apresentação, aperte B, →, A, ↓→ ↑, B, ←, A, ↑→, A e ↑. Use o Direcional para escolher estágios.

Pitfall: The Mayam Adventure SNES

Jogo do Atari - Na Tela de Apresentação, enquanto o bumerangue estiver voando em volta da palavra Start, aperte Select A, A, A, A, A, A, Select.

R-Type GAME BOY

Programa oculto - Assista ao modo demo e, quando surgirem os scores, aperte → + A + B, tudo junto. Para brincar no joguinho que aparece, use o botão A para desenhar e o botão B para apagar.

R-Type MASTER

Invencibilidade - Antes de ligar o console, aperte ↘ no controle 1 e ↖ no controle 2. Só então ligue o console para ficar invencível.

R-Type SNES

Seleção de fases - Segure R e aperte ↑ 9 vezes. Inicie o jogo e dê Start. Daí, aperte R + A + Select. Um número aparecerá no canto inferior esquerdo: use o Direcional para ir à fase que desejar.

Ridge Racer PLAYSTATION

12 carros - Basta destruir todas as naves do joguinho que pinta enquanto o game está carregando. Ao iniciar a partida, você terá 12 carros pra escolher.

Road Rash MEGA

Escolha a Diablo 1000 - Digite a Password 00000 03231 0100J 479KT.

Road Rash 2 MEGA

Melhor moto - Use esta Password para começar com a Wild Thing e a verba de $300,520: EBC9-1U0D.

Road Rash 3 MEGA

Superpassword - Use o código abaixo para começar na quinta fase, com a moto Kamazaki 750 N cheia de acessórios e ainda com a bagatela de 47.090 no bolso: 85S1 TMT1

Rock'n'Roll Racing SNES

Olaf versus Olaf - Comece no modo 1 jogador, escolha um personagem qualquer e pressione B, L, R e Select juntos, apertando → até Olaf aparecer. Inicie o game, jogue um pouquinho e depois pare, pegando a password que o jogo lhe fornecer. Resete o game e reinicie o jogo, agora escolhendo o modo 2 players. Aí é só usar a password que o cart lhe deu na partida anterior e pronto: vai rolar o maior pega entre dois Olafs.

Samurai Shodown 3DO

Seleção de fases - Inicie o game normalmente e perca uma luta. Dê Resume e, nesta tela, faça a seqüência ←, X, ↓ ↑ → ← ↑ e X. É só iluminar o nome do seu jogador e usar R e L para dar um rolê pelo jogo. Importante: para este macete dar certo é preciso existir espaço na memória do CD.

Shadow Dancer MEGA

Seleção de fases - Na Tela de Apresentação, aperte A + B + C e dê Start.

Shadow of the Beast MEGA

Vidas infinitas - Comece jogando normalmente, mas acumule poucos pontos. Depois, suicide-se. Vá para a tela de códigos de iniciais, entre com o código ZqX e aperte os botões A, B, C e Start ao mesmo tempo.

Shadowrun MEGA

Debug Mode - Na Tela de Apresentação, faça a seqüência A, B, B, A, C, A, B e Start. Inicie o game normalmente e aperte Start: vai aparecer a tela Main Menu. Mova a setinha para baixo e você perceberá que ela vai parar num espaço vazio abaixo da opção Save/Load Game. Com a seta nesta posição, aperte A e você vai achar a tela do Debug, onde dá para descolar magias, curas, ajuste para andar mais rápido e outras coisas bacanas.

Shinobi MASTER

Seleção de fases - Aperte ↙ e o botão 2.

Shinobi 3 MEGA

Shurikins infinitos - No Options, vá até o comando S.E. e assinale "Shurikin" no som. Volte, fixe em 00 o número de shurikins no jogo e fique aguardando até aparecer o sinal de shurikins ilimitados.

Silpheed SEGA CD

Seleção de fases - Na animação de abertura, faça ↓↓↑↑→ ←→ ←, A e B. Dê Start e, na Tela de Apresentação, aperte Start de novo.

Sol Deace MEGA

Seleção de fases com 99 vidas - Na abertura do game, faça a seqüência A, B, C, A, B, C, B, C, B, A e Start. Escolha uma fase. Vá com o Direcional até o Mode e aperte o botão da direita até aparecer MY99 na tela. Então, saia deste menu e escolha Continue para começar a jogar.

Sonic MASTER

Seleção de fases - Na Tela de Apresentação, faça ↑ ↓ ← →, 1 e 2.

Sonic MEGA

Truque das Mil Faces - Na Tela de Apresentação, aperte ↑, C, ↓, C, ←, C, →, Start e deixe o botão A segurado. Você verá algumas letras e números no canto superior esquerdo da tela. Nesse modo, o botão A mostra as formas que Sonic pode ter; já o botão B seleciona, enquanto o C usa a forma escolhida.

Sonic 2 GAME GEAR

Seleção de fases - Quando o nome Sega aparecer na tela, aperte " e os botões 1 e 2 ao mesmo tempo. Fique segurando e só solte quando Tails estiver abrindo os olhos para dar a terceira piscadela.

Sonic Spinball MEGA

Seleção de fases - No Options, entre com a seqüência A, ↓, B, ↓, C, ↓, A, B, ↑, A, C, ↑, B, C e ↑. Se der certo você ouvirá um som estranho. Volte à tela de apresentação e use uma das combinações abaixo.

Fase 2 - A + Start
Fase 3 - B + Start
Fase 4 - C + Start

Space Harrier 32X

Três Continues - Na tela com o logo da Sega, aperte A+C e depois Start.

Starfox SNES

Fase escondida - No Asteroid Belt, do Nível 3, atire sem parar no asteróide prateado na parte direita da tela. Destrua-o e você verá um passarinho louco sair lá de dentro. Toque nele para sair desta tela e entrar direto em Out of this Dimension, a fase escondida.

Street Fighter 2 SNES

Dois lutadores iguais - Na Tela de Apresentação, faça ↓ R ↑ L, Y, B, X, A.

Streets of Rage MEGA

Continues - Digite a seqüência ← ← B, B, B, C, C, C e Start.

Streets of Rage 2 MEGA

Tela secreta de opções - Deixe o segundo Joystick ligado e aperte Start na Tela de Apresentação. Vá até Options e deixe os botões A e B apertados. Finalmente, aperte Start. Você terá acesso a uma nova tela de opções para escolher fases e dois novos níveis de dificuldade.

Streets of Rage 3 MEGA

Escolha Shiva - Perca a luta contra Shiva e segure ↓ + B. Segure este comando até o início do round seguinte, então solte-o e perca um Continue. Na continuação do game você poderá escolher Shiva.

Super Bomberman SNES

MicroBomberman - Para jogar com um pequeno bomberman, use o código 5656 no início do jogo.

Super Contra SNES

Comece com 10 vidas - Digite → ← ↓ ↑, A, B e Start. O truque também vale para dois jogadores: basta usar o mesmo código e apertar Select antes do Start.

Super Double Dragon SNES

Continues - Inicie o game normalmente e escolha dois jogadores no modo A. Deixe os dois personagens com apenas uma vida. Quando rolar o Game Over, aperte Start nos 2 controles.

Super Emprire Strikes Back SNES

99 vidas - Na Tela de Apresentação, faça a seqüência X, Y, B, B, B, X, A, Y, Y, B, X, Y.

Super Mario Bros NES

Continue - Quando der Game Over, aperte A e Start juntos.

Super Metroid SNES

Mistura de armas - Você precisa ter a Power Bomb e os itens Charge, Ice, Wave, Spazer e Plasma. Vá para a tela do robô (onde rola a seleção de itens), escolha Charge e uma outra arma qualquer. Volte ao jogo, selecione a Power Bomb e segure o botão de tiro. Assim, você potencializa o efeito da arma, aumenta sua proteção ou seu poder de fogo.

Super Street Fighter 2 Turbo 3DO

Jogue com Akuma - Escolha Versus Battle e segure todos os botões menos o X. Em seguida, aperte qualquer botão. Vale também para dois jogadores.

Tartarugas Ninja MEGA

Seleção de fases - Na tela da Komani, aperte C, B, B, A, A, A, B, C e Start antes que o logo desapareça. Em seguida, faça rapidinho na tela de apresentação A, B, B, C, C, C, A e Start.

The Aventures of Batman and Robin MEGA

Pule o estágio - Aperte Start para pausar e faça a seqüência B, A, ↓, B, A, ↓ ← ↑ e C.

The Lawnmower Man SNES

Vidas Infinitas - Digite Start, R, A, Select, Y e Start.

The Lion King MEGA

Seleção de fases e invencibilidade - Na tela de opções, faça a seqüência →, A, A, B e Start. Aparecerá uma tela de Cheat Mode para você escolher fases e, se quiser, ficar invencível.

Thunder Force 3 MEGA

Todas as armas - Dê Pause e aperte ↑ 10 vezes , B, ↓ 2 vezes, B 6 vezes, A e Start.

TMNT: The Arcade Game NES

Seleção de fases e 10 vidas - Digite B, A, ↑ ↓ B, A, ← → B, A e Start.

TMNT: Tournament Fighters SNES

Controle os chefes - Quando a Tela de Abertura aparecer, digite X, ↑, Y, ←, B, ↓, A, →, X e ↑ no segundo controle. Vá para o Versus Mode e aperte ← com o joystick 1.

Total Eclypse 3DO

Fase secreta - Em qualquer momento, volte à tela de opções. Ela estará com a mensagem "Resume Game" e com a opção Play Game selecionada. Aperte B, A, C, A, B, A, L, L+R (juntos), X e Y. Quando a figura da caveira pintar, digite A, A, B, B, C, C, L, L, R, R e Start. Se na tela da caveirinha você fizer a seqüência L, A, B, L, A, B, X, X e X sua nave vai parar numa fase sem nenhum inimigo, cheia de itens e sem fim.

Turtles - The Fall of Footclan GAME BOY

Recarregue energia - Dê pause e aperte ↑ ↑ ↓ ↓ ← → ← →, B e A.

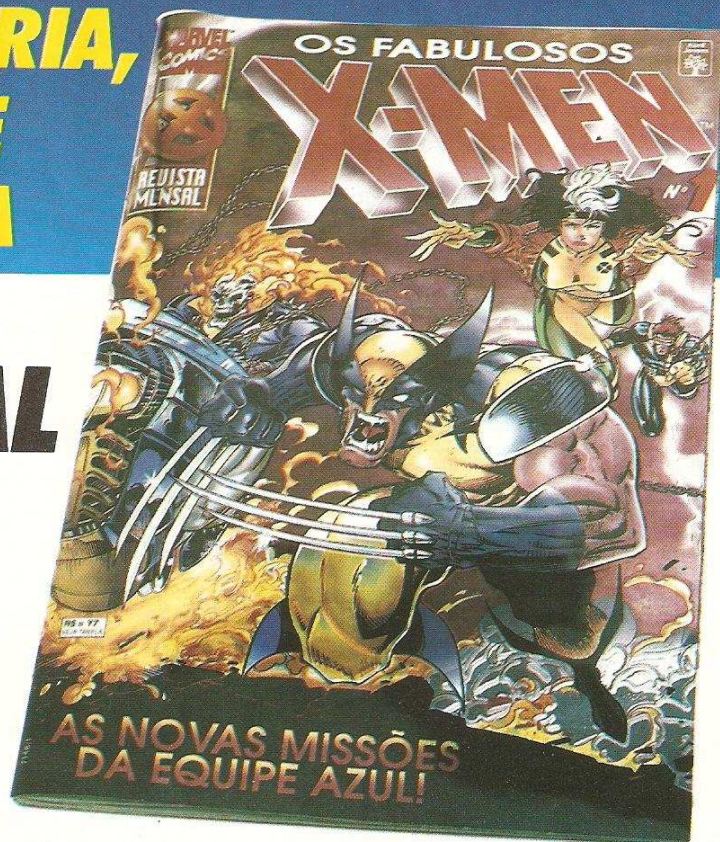
Virtua Fighter SATURNO

Tela secreta de opções - Na apresentação do game aperte ↑ 12 vezes, depois Start. Entrando na tela de Options, você ouvirá o narrador dizer "K.O.". Coloque o cursor abaixo do Exit e aperte A. Uma nova tela de opções surgirá.

WIld Guns SNES

Seleção de fases - Na tela de seleção de personagens, segure Select e aperte A quatro vezes, B quatro vezes e AB quatro vezes.

X- Men Clone Wars MEGA

99 vidas - Aperte Start para pausar e digite ↓ + C, ↑ ← ↑ → → e C. Um som confirmará que o truque entrou. Aí é só despausar o jogo.

EDITORA AZUL

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton O. Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramador: Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara

Colaboraram nesta Edição: Roberto Guimarães (Edição de Texto), Vilce Pedro da Silva (Arte), Odete Garcia (Produção Gráfica) e João Raposo (Fotos). Correspondente: José Emílio Rondeau (EUA) Consultores: Ivan Cordon, Leonardo dos Anjos Santiago e Wagner P. Hernandez.

STAFF EDITORIAL

Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castelli

PUBLICIDADE

Gerente : Luiz Carlos Stein
Gerente de Vendas: Afonso Palomares
Gerente de Operações: Reginaldo Andrade
Supervisores de Contas: Maria Luiza Marot, Miriam Horta e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo, Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Vanessa Gregoracci
Coordenadores: Antônio Perissinoto, José Soares, Mônica Rosetti e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630,** edição **100**, Fevereiro de 1996. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, fone: (021) 532-0313. Caixa postal 4816, fax(021)532-1486 / 532-1583. Circulação desta revista: **2ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

EDITORA AZUL

NOSSAS PUBLICAÇÕES

Entretenimento

SET: Cinema e Vídeo
SHOWBIZZ: Rock, Pop e Comportamento
CONTIGO: TV, Gente e Atualidades
INTERVIEW: Entrevistas e Reportagens
AÇÃO GAMES: O Mundo dos Videogames

Esportivas

FLUIR: Surf
GRID: Automobilismo e Velocidade

Femininas

UAU: Ídolos da Juventude
CARÍCIA: Comportamento Adolescente
BOA FORMA: Beleza, Fitness e Saúde
HORÓSCOPO: Horóscopo e Previsões

Interesse Geral

OS CAMINHOS DA TERRA: Viagem, Natureza e Ecologia
SAÚDE É VITAL: Prevenção e Saúde

Arquitetura e Decoração

A&D: Arte e Decoração

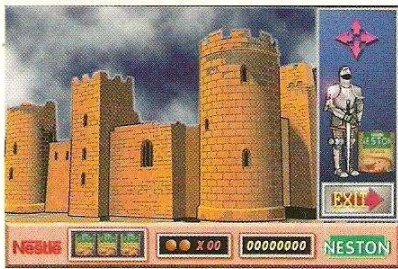
Guias e Anuários

VIAGEM E TURISMO
HORÓSCOPO ANUAL
GUIA DE VÍDEO

NOSSOS ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5777 - CEP 05479-900 - Tel.: (011) 816-7866 - Fax: (011) 813-9115 - São Paulo - SP
Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021 - Tel.: (021) 532-0313 - Fax: (021) 532-1486 / 532-1583, Caixa Postal 4816

REPRESENTANTES DE PUBLICIDADE

Brasília: Espaço Com. Int. e Consult. Ltda. - SDS Ed. Venâncio, III - sala 202 - CEP 70300 - Brasília/DF - Tel.: (061) 321-0305 - Fax: (061) 226-3644
Campinas: CZ Press - Com. e Representações Ltda. - Rua Antônio Cesarino, 967 - CEP 13015-291 - Campinas/SP - Tel./Fax: (0192) 32-7975
Fortaleza: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - sala 103 - CEP 60050-000 - Fortaleza/CE - Tel.: (085) 254-1666 Fax: (085) 231-4761
Minas Gerais: M.A.M. Publicidade e Repres. Ltda. - Av.Contorno, 8000 - sala 1101 - Ed. Wall Street - CEP 30110-907 - Belo Horizonte/MG - Tel. e Fax: (031) 291-6470
Paraná: M.L.C. - Representações Comerciais - R. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604- Bloco B - CEP 80530-905 - Curitiba/PR - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844
Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - CEP 20020-080 - Telefax: (021) 220-3762
Rio Grande do Sul: Print Sul - Av. da Azenha, 1502 - cj. 206 - CEP 90060 - Porto Alegre/RS - Tel.: (051) 223-9528 - Fax: (051) 217-1005
Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 9 - Cond. Village II - Florianópolis/SC - Tel./Fax: (048) 232-0519
Vitória - Espírito Santo: Duarte Propaganda e Marketing Ltda. Rua Fábio Rusch, 42 A - Bento Ferreira, tel. (027) 325-3329 fax (027) 324-0421.

JWT

EXISTEM MIL MANEIRAS DE DETONAR UM GAME.

INVENTE UMA.

Neston é a melhor fase de qualquer game. A tática é misturar com frutas, iogurte, sorvete, mel, leite, o que você inventar. Detonar vai ser a maior curtição.

MIL MANEIRAS DE PREPARAR.

VECTOR é
McCANN
você
você
você
você
você
você
você
escrito.
VECTOR
É você escrito.
Qualidade
PARKER
Recarregável, design moderno, nas versões Roller Ball, tinteiro, esferográfica e lapiseira.